prosinec 2001

3.

49,- CZ . 69,- SK

XBOX Vše o konzoli, která má zelenou

PS2 . PC . GAMECUBE . PLAYSTATION . GAMEBOY . XBOX . DREAMCASAT . N64

XGEN

WWW.XGEN.CZ

INSURRECTION INSIDE

DROPSHIP

S PS2 nyní ovládnete i vzduch

KONAMI

Profil společnosti, která se zdaleka nestará jen o hry

SILENT HILL 2

Mrtvé ženy by neměly psát dopisy

ZELENÁ JE TRÁVA

Nejlepší fotbaly na PlayStation

PREVIEW:

TEKKEN 4 (PS2)
DEUS EX: CONSPIRACY (PS2)
ROBOCOP (GBA)
ENCLAVE (XBOX)
CHROME (PC)
VIRTUA FIGHTER 4 (PS2)
SABRE WULF (GBA)
TOO HUMAN (GC)

ODHALTE TAJEMSTVÍ POKÉMONŮ aneb co neví ani profesor Oak

9 771213 565006

tiráž

2001 © XGEN, konzolový magazín.
Vydavatelství:
LYNX MARKETING s. r. o.
(Quest Publishing)
Hybernská 20, 110 00 Praha 1

Adresa redakce:
XGEN, Hybernská 20, 110 00 Praha 1

Šéfredaktor:
Pavel Žďárek
tel.: +420 2 84 000 185
(pavel.zdarek@xgen.cz)

Art director:
Vítězslav W. Gric
(sakra@xgen.cz)

Externí spolupracovníci:
Jan Doležel (jan.dolezel@xgen.cz)
Michal Brzák (michal.brzak@xgen.cz)
Jan Spáčil (jan.spacil@xgen.cz)
Tomáš Haluza (tomas.haluza@xgen.cz)
Ondřej Pessr (ondrej.pessr@xgen.cz)
Pavel Hacker (pavel.hacker@xgen.cz)
Štěpán Kopřiva (stepan.kopriva@xgen.cz)
Jiří Forman (jiri.forman@xgen.cz)
Petr Havlíček (petr.havlicek@xgen.cz)
Tomáš Laskovský (tomas.laskovsky@xgen.cz)
Jiří Švejcar (jiri.svejcar@xgen.cz)
Martin Mastný
František Fuka
EvilMind
Mr. Cash Flow (cash.flow@xgen.cz)

XGEN on-line:
www.xgen.cz

Web design:
Vítězslav W. Gric
(sakra@xgen.cz)

Project manager:
Martin Klimeš
(martin.klimes@xgen.cz)
tel.: +420 2 84 000 114
fax: +420 2 84 000 101

Inzerce:
Robert Seidl
(robert.seidl@xgen.cz)
tel.: +420 2 84 000 107
fax: +420 2 84 000 101

Distribuce:
UDT, Transpress, MediaPrint & Kapa, PressMedia

Předplatné:
SEND
(send@send.cz)
Antala Staška 80, 140 00 Praha 4
tel.: +420 2 61 00 66 51-53

Tisk:
HELMA v.o.s.
Opletalova 40, 110 00 Praha 1

Podávání novinových zásilek nepovolila Česká pošta, s. p.

Registrační číslo:
MK ČR E 12885

ISSN: 1213-5658

Cena: 49Kč / 69Sk

Vychází měsíčně.

Toto číslo vychází: prosinec 2001



Vánočně naladění čtenáři,

máme tu vánoce, které jsou především časem pohody a odpočinku. A hlavně jsou dobou, kdy většina z nás čeká, že dostane nějaké dárky od rodičů, příbuzných, známých a kamarádů. Bezpochyby se mezi vámi najde dost těch, kteří pod stromečkem objeví nějakou tu herní konzoli, popř. hry či herní příslušenství. Možná, že právě po těchto vánocích se někteří mladší z vás, zatím nedotčení hraním, stanou právě díky trefnému dárku našimi budoucími čtenáři. A třeba je právě toto číslo tím prvním, které se vám dostává do rukou.

Pokud ovšem patříte k pravidelným čtenářům Xgenu, jistě vám neunikne jedna podstatná změna. Vlastně dvě. Ta první je viditelná na první pohled. Ano, ano, jsou vánoční svátky a nám se podařilo ztloustnout. Naše váha se nezvedla po cukroví, ale má to za následek 16 stran, o které se Xgen rozrostl. To je první – a doufám, že všemi vítaná - změna. Tu druhou jsme učinili po dlouhém váhání a na nátlak vás, čtenářstva. Je jí přidání nové platformy, a sice platformy PC. Díky tomuto zásahu do struktury se z Xgenu stává skutečně multiplatformní magazín, který slučuje všechno, na čem lze hrát hry. Věříme, že i čistokrevní konzolisté budou novou platformu brát jako přínos. Důležité jsou přece hry a zábava, a není důležité, na čem hrajeme.

Čas vánoční je pro chod redakcí časopisů hektickým obdobím. Snaha užít si vánoční pohody naráží na uzávěrku lednového čísla, které musí vyjít včas, aby vás potěšilo i v novém roce, který má - bezpochyby z nějakého vyššího magického důvodu - středově souměrnou podobu 2002. A znáte to. Se Silvestrovskou nocí přichází čas, kdy si dáváme naprosto nesmyslná předsevzetí a věříme, že tentokrát nám určitě vyjdou, že tentokrát je dodržíme a naplníme.

Ani magazín Xgen nehodlá být pozadu, a tak již nyní si dovolím načrtnout některá naše předsevzetí, která jsou svým způsobem strašně samozřejmá, ale je občas dobré si je připomenout.

Tak tedy, v roce 2002 chceme být ještě tlustší (tohle je bezpochyby předsevzetí, které si, vážené čtenářky, vy asi dávat nebudete; my tím taky nemyslíme, že bychom všichni v redakci chtěli ztloustnout, teď je řeč o zvýšení počtu stran), aktuálnější, čtivější, zajímavější, hratelnější (těžko říct, co si pod tímhle přesně představit, ale herní časopis by měl být přece sakra hratelný), dokonalejší (věčná touha každého člověka), bouřlivější (to abyste při čtení neusnuli nudou), kompaktnější, multiplatformovější, ještě hezčí, dospělejší (v tom smyslu, že se chceme zbavit tzv. dětských nemocí, kterými prochází všechny časopisy), přístupnější, rozšířenější a v neposlední řadě také vstřícnější, univerzálnější a zamilováníhodnější. To je část našich předsevzetí, která by měla přispět především k tomu, abyste nás každý měsíc očekávali s otevřenýma očima (parafráze na otevřenou náruč) a bylo vám potěšením přečíst nás od začátku do konce (nebo klidně i opačně).

Ale dost již slavných předsevzetí (schválně, kolik se nám jich podaří dodržet). Na stole voní cukroví, v obýváku hoří stromeček, ve vaně nehoří nadšením kapr, který se na rozdíl od vás netěší na štědrovečerní večeři, jež odstartuje ten nádherný koloběh svátků vánočních. Jsme si naprosto jistí, že využijete prázdnin a dovolených také k hraní her, na které nebyl zatím čas nebo se k nim teprve čtyřiadvacátého dostanete (respektive je k vám dopraví Ježíšek). Přejeme vám, abyste si o vánocích užívali, načerpali energii do příštího roku (všichni ji budeme bezpochyby potřebovat), kdy se opět spolu setkáme.

Veselé (herní) vánoce a šťastný nový rok 2002

vám za celou redakci a tvůrčí kolektiv

přeje

Pavel Žďárek
šéfredaktor





2002+XGEN=84 → 66.6% ENDORFINE



NAVIGACE

VÝSLEDKY SOUTĚŽE Z PRVNÍHO ČÍSLA společnosti CONQUEST ENTERTAINMENT a. s. a časopisu XGEN

Odpovědí přišlo skutečně mnoho (jak poštou tak elektronickou poštou). Děkujeme za projevený zájem a tady jsou tři výherci krásných nových Game Boyů.

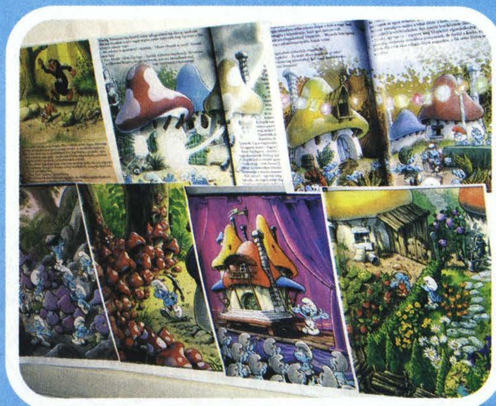
Přejeme veselé Vánoce!

1. místo – Game Boy Advance
Marek Černý,
Ústí nad Labem

2. místo - Game Boy Color
Michal Lazaridis,
Frenštát pod Radhoštěm

3. místo - Game Boy Pocket
Zuzana Wurmová



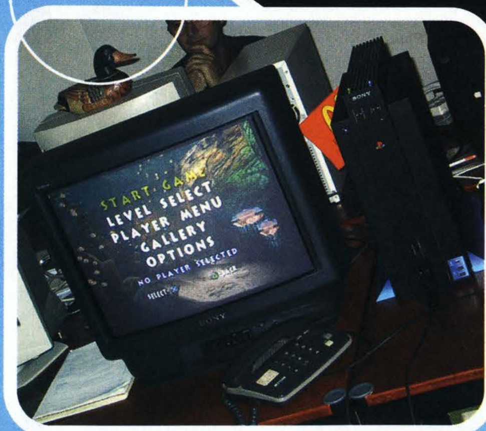




ZA DELFÍNEM DO MAĎARSKA

Budapešť je nejen město čabajky a Rubikovy kostky, ale také sídlo jedné z mála východoevropských herních společností, které se podařilo dosáhnout světového úspěchu. Na počátku 80. let byla založena pod názvem Novotrade a o pár let později se přejmenovala na Appaloosa (což je v angličtině označení pro takového skvrnitého koně, česky je to možná „grošák", ale kdo ví – koně nikdy nebyly můj koníček). Administrativní centrum má v USA, ale veškeré programování probíhá v pětipatrové budově v Budapešti, kam jsem díky laskavosti společnosti Sony zamířil spolu s několika dalšími lidmi z českých herních časopisů.





Developerská verze PS2. Skloňte hlavy v nábožné úctě.



Tady se klonují delfíni. Ve všech pěti patrech



Že nebude nouze o vzrušení mi došlo hned časně ráno po nastoupení do menšího vrtulového letadla, když se z reproduktoru ozvalo: „Dámy a pánové, za několik minut budeme nouzově přistávat. Kapitán letadla vás vyzývá k zachování klidu." Na to jsme reagovali tím, že jsme profesionálně zachovali klid a kapitán letadla se nám za to odměnil tím, že nahodil vrtule a odstartoval. Bohužel, naše domněnka, že vrtulové letadlo letí pomaleji, než tryskové, se ukázala být správnou. Letěli jsme přes hodinu a než jsme se v dodávce propletli budapešťskou dopravní zácpou, dosáhlo naše zdržení půldruhé hodiny a všichni čekající (lidé z Appaloosy, ze Sony a z polských herních časopisů) již byli notně nervózní a pravděpodobně také hladoví. Po krátkém občerstvení a seznámení s historií firmy přišel zlatý hřeb dne, to jest seznámení se hrou *Ecco the Dolphin: Defender of the Future* pro PS2.

Ve znamení delfína

Ne že bych tuto hru nějak bůhvíjak obdivoval na Dreamcastu (pro který existuje už téměř dva roky), ale zběžně jsem ji viděl a verze pro PS2 se od ní nijak razantně neliší (což ostatně potvrdili i tvůrci). Appaloosa pouze mírně vylepšila grafiku (lepší světelné odlesky, efekty chvějící se vody, když delfín „sonaruje" atd.) a vysvětlovali, že díky dynamickému nahrávání textur je grafika na PS2 kvalitnější, než byla na DC, i když PS2 má menší grafickou paměť a textury na rozdíl od DC nejsou kompresované. Pro snadnější hraní byla do hry přidána jednoduchá mapa a možnost nechat si ukázat „kam mám plavat ted". Obojí ovšem působí dojmem, že to bylo ke hře dodatečně narychlo „přilepeno" a obojí by mohlo fungovat mnohem lépe, než to fungovalo. Jako nejdůležitější vylepšení ovšem hlavní šéf (s nevyslovitelným maďarským jménem) uváděl skutečnost, že verze pro PS2 obsahuje navíc galerii obrázků, intro-scén, hudby atd...

Asi hodinku jsem si s delfínem hrál (speciálně jsem se ptal, zda jde o finální verzi, a dostalo se mi ujištění, že ano), přičemž se mi několikrát podařilo ubohého savce zarazit částí těla do skály nebo s ním vyskočit na pevnou zemi, kde sebou smutně mrskal a zarputile odmítal


Hlavní boss, pyšný na svou práci



ecco THE DOLPHIN DEFENDER OF THE FUTURE

Hra *Ecco the Dolphin: Defender of the Future* byla vydána firmou Sega pro Dreamcast v roce 2000. Bylo to první trojrozměrné dobrodružství dnes už legendárního delfína, který se předtím objevil v několika hrách na jednodušších konzolích. Recenze se v podstatě shodovaly v tom, že hra krásně vypadá (ale občas se zpomaluje animace), ještě lépe zní, má zajímavě psychedelický námět (od poměrně slavného sci-fi autora Davida Brina), ve kterém nechybí mutanti, mimozemšťani a cestování časem, ale k dokonalé hratelnosti a správně odstupňované obtížnosti jí dost chybí.







Výbava hudebního a zvukového kouzelníka





Pracoviště „normálních grafiků“



evolvovat a nechat si narůst nohy. Zdaleka nejzábavnější bylo vykašlat se na hru a jenom tak si plavat, skákat a dovádět. Vypadalo to opravdu hezky (obzvlášť animace hlavního hrdiny je velmi kvalitní), ale na stříkající vodě nebo zvířeném písku na dně bylo vidět, že nejde o žádnou grafickou revoluci, co se týče počtu polygonů, textur atd... Tahle hra měla podle mě velký potenciál stát se „relaxační hrou“, kterou ani tak nehrajete, ale spíš prožíváte a uklidňujete se při tom. Bohužel, brání tomu jednak naprosto šílená obtížnost hned na počátku hry a jednak nutnost dělat značně nelogické věci na základě značně zmatených (veršovaných) nápověd, které navíc nejsou zvukové, ale ve formě statických textů, takže rozhodně nejde o hru pro menší děti, jak jsem se zpočátku domníval. Poněkud mi to celé připomnělo hry od francouzské společnosti Cryo, které jsou po grafické a zvukové stránce skutečně uměleckými díly, ale hrát je můžou jenom šílenci (a to ještě podle návodů v časopisech). Zajímavější se nakonec ukázala být prohlídka celé firmy a bližší pohled na to, jak to v ní funguje.

Maďarský kapitalismus

Než jsme se vydali na prohlídku, šéf Appaloosy tvrdil, že firmě patří celý pětipatrový dům, ale o chvíli později řekl, že v ní pracuje celkem 50 lidí včetně vedení a uklízeček. Z toho mi vychází poněkud podezřele nízkých 10 lidí na patro. Nebo mají ve spodních dvou patrech akvária s delfíny...

Chodby v budově byly lemovány obaly videoher, které dosud v Novotrade / Appaloosa vytvořili. Šlo převážně o „béčkové“ hry jako *Power Rangers Jigsaw Puzzles, Sesame Street Alphabet Adventure* nebo *101 Dalmatians* (ne ti od Disneyho). Já (a předpokládám, že ani nikdo z vás) je pravděpodobně nikdy neviděl, natož abych je hrál. Ale tyhle hry, kterými určitě většina „normálních hráčů“ opovrhuje, se staly základem ekonomického úspěchu firmy a umožnily jí stát se regulérním „áčkovým“ vývojářským týmem.

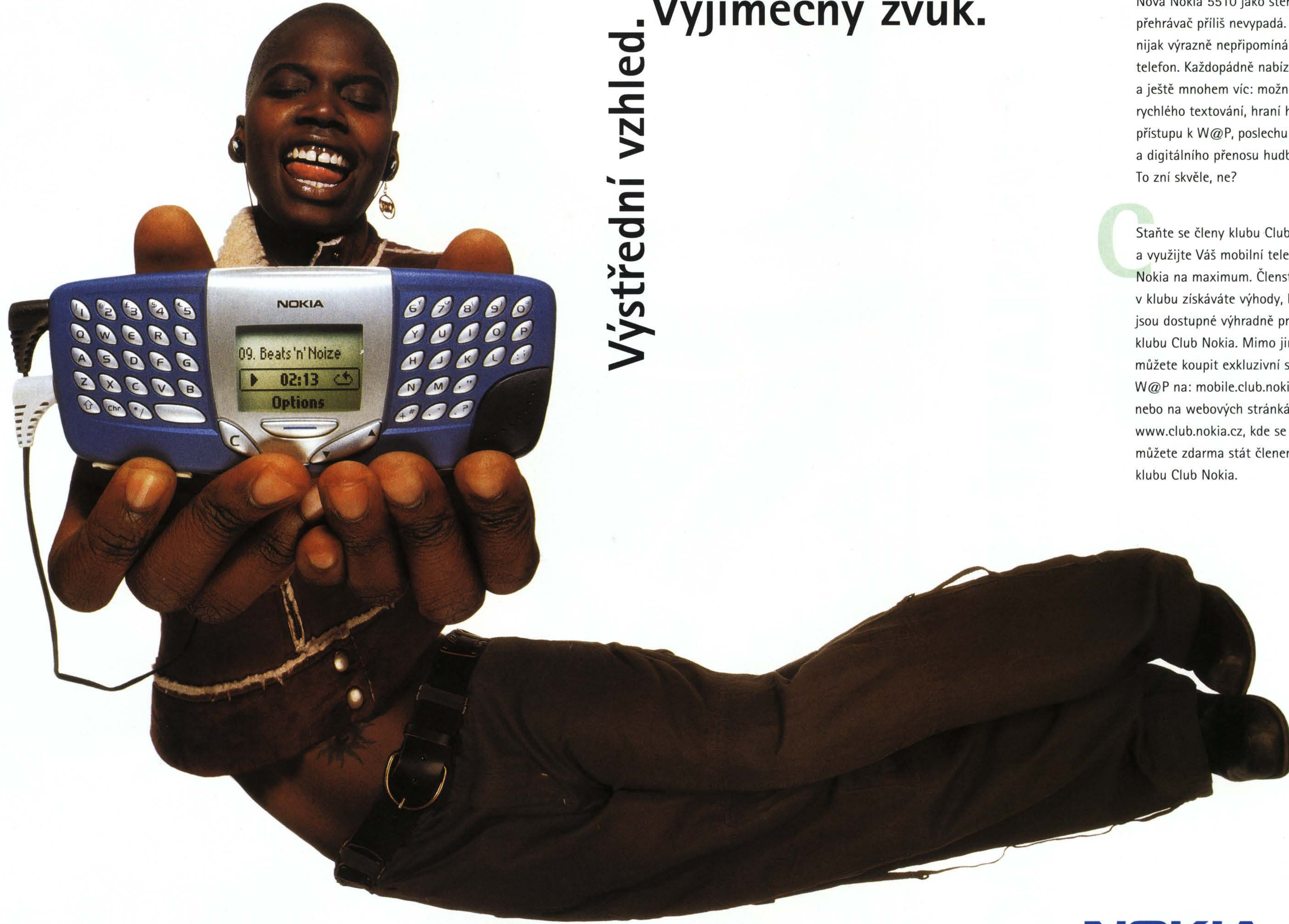
Vypadalo to, že v současné době žije celá firma téměř výhradně delfíny. Levely a grafiku ze hry bylo k vidění na naprosté většině z desítek počítačů, které jsme míjeli. To všechno prý kvůli tomu, že se dokončuje verze pro Japonsko (což je, jak všichni víme, ta pravá země pro hry s delfíny). Ale že by kvůli tomu také měnili design levelů a přidělávali delfínům šikmější oči...?

Každopádně nám to poskytlo vzácnou možnost spatřit v akci systém pro vytváření her Game World Builder, který si v Appaloose vyvinuli (původně pro DC a pak ho převedli na PS2) a který se podobá spíš profesionálním renderovacím programům. Ovšem s tím rozdílem, že v jeho wireframe grafice nenavrhujete konkrétní pohyby a animace, ale pouze jakési „scénáře“, podle kterých pak vaše virtuální světy fungují. Vývojové stanice s tímto softwarem (který se píše v C++) jsou propojeny se speciálními vývojovými PS2, ve kterých je jednak vylepšená PS2 a jednak PC s operačním systémem Linux. Těchto vzácných krabic mají u Appaloosy okolo deseti kousků. Kromě toho jsem na vlastní oči viděl nejméně 30 počítačů, ale to jsme si prohlédli sotva polovinu místností. Musím říct, že jsem si do té doby nemyslel, že by vývoj jedné hry byl natolik náročný (a musím znovu upozornit, že na naprosté většině oněch počítačů se zuřivě pracovalo na *Eccovi*, pouze na několika málo poskakoval nějaký králíček a sbíral třešničky). Kromě programátorů, animátorů (jenom animace delfína prý vznikala půl roku) a počítačových grafiků mě zaujala také dvě pracoviště, určená pro „koncepční nedigitální výtvarníky“, která byla plná výtvarné literatury (převažovala Manga, H.R. Giger a Šmoulové) a skutečného papírového papíru, pomalovaného skutečnými barvami.

Osobně mě z celé návštěvy nejvíc zaujalo doupě zdejšího hudebního a zvukového mistra se slušnou výbavou, kterému vévodil poněkud otřískaný mega-syntezátor Korg Trinity. Při rozhovoru se zdejším skladatelem se potvrdila má domněnka, že většina současných herních programátorských týmů je prostě líná a používá nejčastěji hudbu, která je nahraná na CD (nebo DVD) jako klasická audiodata (ať už zkompresovaná nebo ne). Skutečně interaktivní hudba, měnící se podle průběhu hry, zřejmě skončí na smetišti dějin spolu s Nintendem 64 (kde byla dotažena k naprosté dokonalosti vlastně proto, že N64 nemá dostatek paměti na streamingový zvuk). Téměř religiózním zážitkem pak pro mě byly dotazy ohledně Tima Follina, který pro *Ecca* vytvořil většinu původní hudby (Maďaři složili jen pár kratších skladeb pro intra). Tim Follin totiž kdysi před 15 lety skládal naprosto geniální hudby pro Commodore 64 a Spectrum 128 a dodnes „pamětníci“ vytvářejí nové a nové moderní remixy jeho starých pecek.

A to bylo vlastně všechno. Ještě jsme se zastavili v maďarské hospodě (tedy ti, kteří nejsou abstinenti) a pak hurá zpátky na letiště a domů. Na závěr snad jen jedna dobrá rada, která se vám bude hodit, pokud budete v současné pohnuté době někam letecky cestovat: Není dobrý nápad natáčet profesionální kamerou na budapešťském letišti informační tabulku se zakázanými zavazadly (výbušniny, zbraně atd.), nechat se přitom nachytat slovensky mluvícím maďarským policistou, po žádosti o identifikaci mu předložit maďarský pas na jméno Béla Nemeshegyi, a pak mu anglicky vysvětlovat, že neumíte maďarsky...

František Fuka



Výstřední vzhled. Výjimečný zvuk.

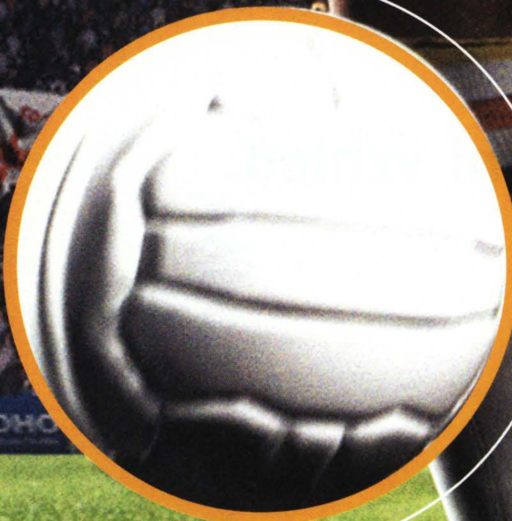
NOKIA 5510

Nová Nokia 5510 jako stereo přehrávač příliš nevypadá. A také nijak výrazně nepřipomíná mobilní telefon. Každopádně nabízí obojí a ještě mnohem víc: možnost rychlého textování, hraní her, přístupu k W@P, poslechu FM rádia a digitálního přenosu hudby. To zní skvěle, ne?

Staňte se členy klubu Club Nokia a využijte Váš mobilní telefon Nokia na maximum. Členstvím v klubu získáváte výhody, které jsou dostupné výhradně pro členy klubu Club Nokia. Mimo jiné si můžete koupit exkluzivní služby W@P na: mobile.club.nokia.com nebo na webových stránkách www.club.nokia.cz, kde se také můžete zdarma stát členem klubu Club Nokia.

NOKIA
CONNECTING PEOPLE





O NEJSLAVNĚJŠÍCH NOHÁCH

Když se řekne fotbal, vyrojí se v hlavě snad každého našeho čtenáře pěkné stádečko asociací. Aniž bych vám do něj chtěl nějak vrtat, zcela určitě by v něm neměl chybět jeden pojem: PlayStation. Navzdory tomu, že staré dobré PSko už dnes evidentně dýchá trochu sýpavičně, totiž nemůže být naprosto žádného sporu v tom, že právě PlayStation dal virtuálnímu světu ty nejšikovnější nohy, jaké kdy po virtuálních trávnících honily virtuální „kulatý nesmysl". A přestože jejich majitelé mají doby největších aplausů už za sebou, ještě jeden bouřlivý si při definitivním odchodu do kabin zcela určitě zaslouží. Tedy alespoň někteří.

Špílmachr od Konami.

Bez diskuse nejlepší série na trávníku, za jejíž slávou a věhlasem stojí neutuchající dřina a láska k fotbalu samotnému a bez níž by věhlas playstationovského trávníku byl jen prázdným pojmem.

ISS Pro (Q2 1997)

Veni, vidi, vici, dalo by se říct. To jak neuvěřitelně realisticky se totiž hned prvnímu dílu podařilo zachytit kouzlo skutečného fotbalu, to prostě nemělo ve své době obdoby. Poprvé byl virtuální fotbal skutečně týmovou hrou, poprvé byla hra dozadu stejně důležitá jako hra dopředu, poprvé bylo střílení gólů záležitostí hlavně umu a poprvé se ovládání a fyzika pohybu míče přiblížily tak blízko skutečnosti. Žádný z těchto aspektů, tvořících páteř každého dílu série, sice nebyl dokonalý, ale na svou dobu to byla prostě bomba. To stejné platí o grafice a bezkonkurenční animaci hráčů. Nereálná jména hráčů, slabý komentář a minimální výkonnostní rozdíly mezi AI ovládanými týmy, to byly v porovnání s hratelností bezvýznamné prkotiny.

ISS Pro 98 (Q3 1998)

Páteř a všechny pozitivní rysy hry byly mohutně vylepšeny, některé staré herní minely vychytány, realističnost zpracování prohloubena a hra samotná se tak stala podstatně variabilnější, čemuž pomohlo i přidání taktických možností s viditelným vlivem na hru týmu. Technická stránka věci doznala taktéž určitého zlepšení, ale zmiňované chyby minulého dílu se úplně odstranit nepodařilo (AI zase trpěla obdobným neduhem a komentář taky nebyl nejpovedenější, nereálná jména zůstala). Hratelnost však byla opět bezkonkurenční.

ISS Pro Evolution (Q2 2000)

Reálnost hry se podařilo úspěšně dotáhnout na maximální myslitelnou hranici (vzhledem k možnostem PSone), aniž by tím ale hra ztrácela na zábavnosti. Přibyly nové pohyby (narážečka vzduchem, lobík za obranu, „bicykl"...), které významným způsobem přispěly k obrovské flexibilitě hry (stejně jako podstatně rozsáhlejší taktické možnosti), v níž už takřka žádná akce či gól nebyly nemyslitelné, měli-li jste natrénováno, protože obtížnost narostla markantně ve všech ohledech. Navíc nový „Master League" mód, v němž jste si za získané body postupně stavěli tým svých snů, byl zcela geniální. Grafika tradičně vynikající, ozvučení až na průměrný komentář taky. AI byla už poměrně na úrovni, byť nedostatek minulých dílů se úplně odstranit nepovedlo, o nereálných jménech se nemá cenu zmiňovat, díky hratelnosti zůstala pozice série neotřesitelná.

ISS Pro Evolution 2 (Q2 2001)

byl v podstatě vynikající upgrade minulého dílu. Změny v propracovanosti fyziky pohybu míče a střel, lepší AI a větší důraz na taktickou stránku věci (hráči se mohli i zranit), opět výrazně proměnily hratelnost hry, a tak rozhodně nešlo o vyhozené peníze. Navíc skvělá Master League byla díky přidání druhé divize a zmiňovanému zlepšení AI zábavnější než předtím. Poprvé se série dočkala reálných jmen hráčů (byť ne ve všech případech), což společně s ostatními zlepšeními opětovně vedlo ke korunovaci titulu na nejlepšího.

Samostatnou kapitolu tvoří naprosto bezkonkurenční multiplayer, který v každém díle byl pomyslnou třešničkou na dortu. Ne kvůli nějakým netradičním možnostem, ne kvůli rychlosti a líbivosti, ale kvůli hratelnosti samotné. I když často za celý zápas bylo k vidění jen pár šancí a třebas i žádný gól, hra samotná byla strhující; ať už jste hráli proti sobě nebo spolu proti počítači. Podpora multitapu/ů v posledních dvou dílech dovedla sérii v tomto ohledu k naprosté dokonalosti.

Zkrátka fotbal na PlayStationu to je především série *ISS Pro*, která každým svým dílem zvládla potvrdit svoje výsostné postavení a po právu je považována za nejlepší zpracování fotbálku všech dob na jakékoliv platformě.

Miláček publika od EA.

I přes nepopiratelné kvality série *ISS Pro* je však miláčkem publika někdo jiný. Někdo, kdo vyloženě hraje pro publikum, předvádí parádičky, úzkostlivě dbá

PLAYSTATIONOVSKÉHO TRÁVNÍKU









Typ hry: Sport | **Žánr:** Fotbal | **Vývoj:** Konami | **Vydavatel:** Konami
Datum vydání: zima 2001 | **Počet hráčů:** 4 | **Externí podpora:** Memory card
Slovní hodnocení: Další schůdek fotbalové evoluce.

PRO EVOLUTION SOCCER

Konečně. Konečně je *ISS Pro* nové generace tady a je tady ve vrcholné formě. Přestože na konečné poctivé zhodnocení kvalit tak komplexní hry si po těch dvou dnech hraní netroufáme, už teď za ně dáme klidně hlavu na špalek. Všechny aspekty předchozích dílů byly skutečně kvalitativně prohloubeny a vlastnosti jednotlivých hráčů (pracovali na nich lidé odpovědní za *Championship Manager*) se na jejich ovládání podepisují čitelněji než kdy předtím. Plně analogové ovládání je sice zpočátku trochu nezvyklé, ale rychle přejde do krve, a pak teprve oceníte jeho intuitivnost a realističnost. AI vypadá konečně podstatně vyváženější (obzvláště brankaři jsou skutečné lahůdkoví), což ovšem neznamená menší obtížnost. Naopak. Grafika je skvělá, animace hráčů naprosto bezkonkurenční a komentář překvapivě taky ujde (uvidíme ale, jestli se nebude moc opakovat). Skvělým nápadem jsou poločasové sestřihy nejdůležitějších událostí, což společně s vizuální prezentací výrazně přibližuje hru televizním přenosům. Zkrátka to opět vypadá na bezkonkurenčně nejlepší zpracování fotbálku (pokolikáté už), jaké bude pěkně dlouho na čemkoliv k mání, a které je pro všechny fotbalové fandy naprosto nutnou koupí. To je evidentní už teď (konečné zhodnocení najdete na webu).



Diagnóza: 94%

Jan Spáčil

na svou prezentaci a na to aby byl vidět. Někdo, kdo ví, co má publikum rádo a tomu podřizuje vše. Ano, řeč je pochopitelně o sérii *Fifa* od EA, která na nás každoročně vyrukuje s novým dílem. A protože si jsou jednotlivé díly podobné jako vejce vejci, podíváme se na *Fifu* spíše z globálního kukátka.

Fifa se nikdy nesnažila o přílišný realismus a odjakživa se spíše kloní k arkádové jednoduchosti. Masy milují jednoduchost, parádičky a góly a právě toho jim *Fifa* naděluje každoročně požehnaně. Hlavní akcent je na hru dopředu, každý hráč tak umí větší parádičky než Zidane, střílí přesněji než Batistuta a tvrději než Carlos. Brání se takřka výhradně skluzy z jakékoliv pozice a o reálné fyzice pohybu míče nelze díky zázračně lepivým kopačkám hráčů příliš hovořit. Vše je zkrátka maximálně jednoduché a akčnímu pojetí hry nepřekážející (snad až na poměrně propracované taktické možnosti). Navíc je to zabaleno v krásné slupce, stávající se z vynikající grafiky, perfektní prezentace, výborného komentáře a licencování skoro všeho (stadiony, národní i ligové týmy, hráči či soutěže). Multiplayer díky obrovskému množství gólů a snadnosti jejich „vsíťování" není nic extra a kupodivu hlavně u pozdějších dílů nebyl, i přes podporu multitapu, tak zábavný jako singleplayer.

Zatímco první playstationovské *Fify* (*Fifa 96* a *97* (poprvé přinesla polygonové hráče)) si s tím bez problémů vystačily a byly ve své době skoro bezkonkurenční, *Fifa 98* a *World Cup 98* už představovaly díky své jednoduché hratelnosti a dokonalé prezentaci „jen" vynikající alternativu pro ty, jimž připadal *ISS Pro* příliš náročný. *Fifa 99* pak svým způsobem znamenala vyvrcholení stylu raženého sérií, nicméně následující díly, včetně *Euro 2000* už svojí stále stejnou hrou začaly unavovat. Jistě ohoz byl každoročně o něco lepší, prezentace působivější a komentář vychytanější, ale herní pojetí se nezměnilo a tím pádem i logicky zastaralo. Parádičky i góly, je-li jich moc, se taky přejí a *Fifou 2001* se definitivně přejedly.

Jakkoliv to však s ní šlo v posledních letech z kopce, publikum na svého miláčka nezanevřelo. Doby jeho největší slávy se prostě zapomenout nedají a nezařadit jej do sestavy by mohl jen idiot.

Vyhaslá hvězda od Gremlinů.

Nemůže být sporu o tom, že *Actua Soccer* (1996) byl ve své době hvězda první velikosti, jenž bez problémů zvládla hrát vyrovnanou partii s *Fifou (96, 97)* na jejím vlastním trávníku. Obdobná jednoduchá a přímočará hratelnost (do příchodu *ISS Pro* to bylo maximum, co člověk od fotbalu chtěl), podporovaná výborně vyřešeným, byť poněkud náročnějším ovládáním, výbornou prezentací a technickým provedením (jedna z prvních her využívající „motion capturing"). *AS: Club Edition* („datadisk" k *AS*) umožňující zahrát si Premier League, popularitu *AS* ještě umocnil, byť hlavně na ostrovech.

Actua Soccer 2 (1997)
měl už pozici díky konkurenci podstatně kompliko-



Typ hry: Sport | **Žánr:** Fotbal | **Vývoj:** EA Sports | **Vydavatel:** EA Sports | **Datum vydání:** říjen 2001
Počet hráčů: 4 | **Externí podpora:** Memory card
Slovní hodnocení: Věrohodně nahozený díl staré herní série. Se spoustou nových herních prvků a mírného grafického vylepšení, se jedná o kvalitní titul.

FIFA 2002

Už jsme si pomalu začali zvykat na to, že se na naše pulty každoročně dostává série *NHL* a *FIFA*. Ale v posledních letech s sebou nesou tyto pokračování jen ojedinělé prvky vylepšení. EA Sports nás tento rok v různých interview, preview a screenshotech chtěli přesvědčit o tom, že tento nový díl série nebude jen tak nějaké nové pokračování, ale že půjde o pořádný krok vpřed. Jestli se jim to opravdu podařilo, si můžete přečíst na následujících řádcích.

Asi každý majitel jakékoliv platformy zná toto slavné fotbalové pokračování. V minulých dvou ročnících jsme si ho mohli zahrát dokonce i na Game Boyi Color. Ale PS2 verze má samozřejmě něco navíc. Je to fakt, že se už pomalu začíná vyrovnávat PC verzi a je samozřejmě rok od roku kvalitnější. Není to ovšem jen v grafických upgradech, ale zejména ve vlastním základu hry. Tento rok jsou na nás připraveny nové statistiky a tak je Z. Zidane na svém místě v klubu Real Madrid a Pavel Nedvěd už hraje za Juventus. Bohužel, ale zcela očekávaně zde chybí národní týmy. Vzhledem k tomu, že se už pracuje na titulu *World Cup 2002*, je to asi více než pochopitelné.

FIFA nabízí také nové herní scénáře. Proto si můžeme mezi hráči nahrávat uličkami, dávat si nabíhačky před hráče, nebo si jen tak vystřelit z dálky. Oproti předešlým ročníkům máme z těchto situací šanci na vsítěný gól. Ale co je zde řešeno špatně, jsou pokutové kopy, ze kterých ne a ne dát branku. U penalt už můžeme také branku minout, což zde velmi citelně chybělo. Jsou zde předvedeny také nové pohyby hráčů, a právě proto vypadá zápas daleko věrohodněji.

Mno, jak to shrnout. Pro hráče, jenž od nového dílu této série čekají kompletní předělávku enginu nebo úplně něco jiného, než čím série byla, bude hra zklamáním, ale pro hráče, kteří si budou vést svůj tým na vrchol zahraniční ligy nebo ligy mistrů je to asi ta nejlepší současná herní volba.



Tomáš Laskovský

Diagnóza: 83%

vanější a tento tlak skoro neustál. Po vzoru úspěšné *Fify* zkusil hrát na efekt a po vzoru *ISS Pro* zkusil dát hře trochu hloubku, výsledek nebyl ovšem příliš optimální. Hra totiž díky nedořešenému systému nahrávání a obrovskému tempu, naprosto zrušila hru ve středu hřiště a více jak 90 % času jste strávili před brankami. Obtížná kontrola míče a špatně vyřešené bránění kombinační a týmové hře taky moc nepomohly a *AS2* tak místy připomínal střelnici, kde nepadaly desítky gólů jen zásluhou nadpozemsky schopných gólmanů a zbytečně komplikovaně vyřešené střelbě. Ale díky vynikajícímu technickému provedení, perfektnímu komentáři a skvělé atmosféře to bylo místy překvapivě zábavné. Obzvláště v multiplayeru (taktéž podpora multitapu). Na *Fifu 98* to ovšem už nestačilo, byť i tento díl v Anglii výrazně zabodoval (patriotismus a perfektní „Alan Shearer" marketing udělaly své).

Actua Soccer 3 (1999)
už ovšem byla jen labutí píseň a rychlý pád na dno pozornosti fotbalových fandů. Autoři v podstatě zpackali, co mohli, jméno a pověst *Actua Socceru* utrpěly šrámy, z nichž se *AS* už nikdy nevzpamatoval. Jméno a pověst to obojí ovšem měl.

Univerzál od Soho.

Snaha *AS* o zaplnění místa mezi *Fifou* a *ISS Pro* však našla záhy následovníka. Bohatého, ambiciózního a nadějného. *This Is Football* (1999) zaštítěný samotnou Sony. Na debut se *TIF* vyznačoval nezvykle vyspělou vizáží, poměrně inovativním ovládáním, širokou nabídkou soutěží, obrovskou databází skutečných nároďáků i ligových týmů a řadou bezkonkurenčně provedených stadionů. Bohužel však obsahoval také celou řadu pro debuty typických chyb. Především mizerná a stereotypní AI, nešťastně vyřešená střelba (prakticky nešlo dát gól z větší vzdálenosti, což vedlo ke stereotypním, leč efektivním akcím) či takřka nulové taktické možnosti, krutě srážely povedený zbytek. Obzvláště multiplayer díky tomu dost trpěl. Obrovským očekáváním tak *TIF* příliš nedostál, ale šlo o solidní přírustek, kterému se přeci jen podařilo navázat na snahu *AS* a především díky vynikajícímu marketingu zaznamenal velice solidní úspěch.

This is Football 2 (2000)
pouze zlepšil ohoz, rozšířil možnosti, zlepšil střelbu a AI, sice ne tak markantně jak by se dalo od druhého dílu čekat a jak by bylo zapotřebí, stále to však znamenalo dobrý nadprůměr, který si své místo v triumvirátu mezi *Fifou* a *ISS Pro* zaslouží a asi i nadále udrží.

Ti vzadu.

Tak tohle byly ty největší hvězdy, jaké jste mohli za ta léta na PlayStationu potkat. Tyhle byly nejvíc na očích, tyhle sklízely největší ovace (i pískot) a tyhle měly nejvíc na svých hřišťátkách narváno. Za nimi ovšem stojí také celá řada dalších titulů, trpělivě čekající na svou příležitost, z nichž některé si, přinejmenším za snahu, zaslouží také zmínku.

Z té stohlavé řady tedy jmenujme alespoň sérii *Adidas Power Soccer* od Psygnosis (za dynamičnost, akčnost a provedení), *Three Lions* od Z-Axis (za slušnou hratelnost a originálně vyřešenou střelbu), sérii *UEFA Champions League* od Sillicon Dreams (za vytrvalost, dřinu, licenci a realismus, čímž si nakonec vydobyla slušné jméno), *Libero Grande 1,2* (za invenci, zpracování a atmosféru), *Viva Fotball* (za obrovskou databázi týmů a hráčů a slušnou hratelnost) a konečně trio *Kick Off 97*, *Kick Off World* a nový *Sensible Soccer* (všechny za pošpinění kdysi po právu obrovsky slavných jmen; obzvláště *Sensi* patří k nezapomenutelným hrám 16 bitové éry)...

No, prostor nám daný se už nezadržitelně tenčí a fotbalovou hantýrkou řečeno, hrajeme již přes čas. A tak dřív než zazní závěrečný hvizd a my se přesuneme na nové hřiště, kde právě debutují nástupci slavných jmen, bychom se ještě rádi omluvili všem, na které se nedostalo místa či těm, kteří jej dostali méně, než by si zasloužili. Bylo jich dost.

Jan Spáčil
spolupracoval Tomáš Haluza



Typ hry: Sport | **Žánr:** Fotbal | **Vývoj:** Team Soho | **Vydavatel:** SCEE
Datum vydání: zima 2001 | **Počet hráčů:** 4 | **Externí podpora:** Memory card
Slovní hodnocení: To, co slibuje název – velmi dobrý fotbal.

THIS IS FOOTBALL

Je dosti obtížné psát úvod recenze na hru, která o sobě vše říká již svým názvem. Čtete recenzi na fotbal neboli kopanou, ve hře se tedy bude kopat, čutat, odkopávat, nakopávat, okopávat, střílet, pálit a věšet, hlavičkovat, vhazovat, rozehrávat, faulovat a filmovat, klouzat, padat, křičet, jásat i plakat, a z toho již vyplývá, že se hra povedla, protože takhle by fotbal měl vypadat.

Dílko pochází z dílny Team Soho a již na obalu je vidět, že při jeho vývoji nebylo nic ponecháno náhodě. Od prvního vložení CD je uživatel hýčkán kvalitou: zpracování, ovládání, podpory. V menu najde hráč vše, co by v podobné hře najít měl: „rychlou" hru, exhibici, sezóny největších fotbalových států, klubové soutěže, klání na mezinárodním poli od přátelských utkání po světový šampionát. Soupisky týmů jsou (poměrně) aktuální, odpovídají realitě i u národních týmů malých států; stejně tak oko hráče potěší i pěkně zpracované dresy. Před utkáním si fotbaloví stratégové mohou pohrát s rozestavením a taktikou (upřímně řečeno, tato nastavení však nehrají až takovou roli) a nezbývá než vyběhnout na trávník. Několik vtipných glos komentátorů, hod korunou, no, říkejme raději mincí, a čeká nás první kaz v bělostné sklovině hry: hráči si nejsou moc podobní. Hvězdám byla přirozeně věnována větší péče, Zidane na sebe z dálky upozorňuje svou slavnou pleší, ale třeba u Pavla Nedvěda podobnost s předlohou končí světlou barvou vlasů. Škála pohybů všech hráčů je poměrně široký, velmi pěkně je zpracován stadion i rozmary počasí, ochozy burácí.

Alfou a omegou hry je ovládání, to je naprosto intuitivní a tradiční. K dispozici je samozřejmě přihrávka po zemi, pas do volného prostoru a přihrávka vzduchem. Ta je velmi nepřesná, nevím, kde je chyba, možná v mých nešikovných prstech, ale ať je to hráč z Andorry nebo Beckham, kloudnou přihrávku jsem z něj nevymámil. Kupodivu centry z křídel fungují bez problémů. V rejstříku střel samozřejmě nechybí efektní nůžky, gólů padá poměrně dost, což je asi všeobecný trend a příliš tento fakt autorům vytýkat nemá smysl. Mrzí mě absence většího počtu kliček, k dispozici jsou de facto dvě, což je žalostně málo - na nějaká velká kouzla s míčem tak můžete zapomenout. Ještě bych adresoval jednu výtku rozhodčímu, jelikož v jejich posuzování chybí, zejména při situacích ve vápně, výhoda, což někdy maří gólové šance. Naproti tomu nelze nepochválit vynikající ozvučení, přispívající ke skvělé atmosféře panující na stadionu. Na závěr musím zostudit obrácení naší státní vlajky, kterou mávají fanoušci při mezistátních zápasech, klínem od žerdi - to se opravdu naše malá republika nedočká stoprocentní reprezentace ve sportovní hře?

This is Football je velmi dobrá, do detailu propracovaná sportovní simulace takřka bez chyb. Zpracování hry si nezadá s žádným z konkurentů a nechává za sebou i stálice herního nebe od EA Sports. Postrádá bohužel nějakou „třešničku na dortu", působí od začátku do konce poněkud sterilně, proto není hodnocení ještě o nějaké to procento vyšší. Tak v lize mistrů na shledanou!





Diagnóza: 90%

Pavel Hacker



V roce 2050 se s tím teroristi nemažou. K tomu, aby dosáhli svých pochybných cílů, jim už dávno nestačí kdejaký jednorázový masakr nebo lokální konflikt. Světová válka, tak stručně lze vyjádřit prostředek, jímž se jim tentokrát zachtělo rozšiřovat pravdu a lásku. Něco tak odporného je samozřejmě nutné okamžitě vyhladit, v zárodku zhubit, do země zadupat... za kterýmžto účelem se zrodila organizace zvaná United Peace Force (UPF), aby se tohoto posvátného úkolu zhostila. Mají dokonce docela slušné náborové video (to z Hvězdné Pěchoty je ale lepší). Jenže přibližně včera se zjistilo, že už je jaksi skoro pozdě. Nepřítel pomalu končí přípravy, je ozbrojen a je nebezpečný, a zdá se, že na válečném vybavení vskutku nešetřil. Ech co, řeklo si vrchní velitelství UPF, my jsme jim to prodali, my jim to i zničíme. A jak řekli, tak i udělali.









DROPSHIP



Vítejte v pilotní škole, milí kadeti. Jak dobře víte, je válka. Nebyli jsme to my, kdo ji začal, ale budeme to my, kdo ji skončí. Vy všichni, jak tady sedíte, budete zanedlouho, až z vás uděláme prvotřídní esa, čelit nebezpečí, které se nedá nazvat jinak než smrtelným. Ale ano, vlastně se to dá jinak nazvat. Jestli chcete, můžete tomu říkat „zadnice v jednom ohni". A my vás tady naučíme, jak se to dělá, aby vám tu vaši nespálili. Pohov!

Tréninkové mise jsou přesně tím, co by vás ze začátku mělo zajímat. V pěti kapitolách se postupně naučíte všechno to, co by vám mohlo dělat potíže, tedy létat, přistávat, létat a přistávat dostatečně rychle (případné zásilky se nakládají automaticky), jezdit v pozemním vozítku, metat rakety po nepřátelích a podobně. Po nějakém tom rozčilování nakonec pravděpodobně oceníte dobře navržené a precizní ovládání. Levý analog, L2 a R2 ovládají výškovky a směrovky. L2+R2 se používá pro přistání, L1+R1 pro start (kolmo dolů/nahoru, copak jste si vážně mysleli, že za padesát let ještě někoho budou zajímat přistávací dráhy?). Pravým analogem upravujete pohled kamery, doporučuji vyzkoušet skvělý sniper-zoom. Křížek akceleruje, čtvereček brzdí. Přechod mezi pomalejším a rychlejším módem letu se děje stisknutím příslušného tlačítka dvakrát rychle po sobě. Dokonce je tu jakási zpátečka, a pokud zpomalíte na nulu, vznášíte se bez problémů na jednom místě v prostoru... mno výborně, tedy dále, trojúhelník je spouští kulometu, kolečkem se používá primární zbraň (nejrůznější druhy raket například), která jest volena za pomoci R1, kdežto primární cíl se označí L1. Směrovým křížem můžete hru kdykoliv pausnout a vyvolat standardně vybavenou obrazovku obsahující přehled úkolů v misi, taktickou mapu, záznam komunikace a stručné info o poškození.

„Echo 1 má technické potíže, nemůže dokončit svůj úkol a vrací se na základnu. Vezmi to za něj, Bravo 2." Takže to vypadá, že se nám dnešní směna protáhne. Zrovna jsme doručili svou „zásilku" na místo, zvedám mašinu ze země a zvolna nabírám kurs zpátky k základně. Kopilotka Eva se mi cestou svěřuje, že ji Echova závada vůbec nepřekvapuje; tyhle naše strojovny jsou v opravě častěji než ve vzduchu.

Takováto čára přes rozpočet vždycky zamrzí. Hlavně proto, že napravení situace je pokaždé na vás. Inu co, stane se. Ovšem nejenom těm ostatním, abyste věděli. Jeden z těch starých křápů si dovolí vypovědět službu VÁM. Neuvěřitelné? Pche, to teprve přijde: Vaše Velevážené Pilotstvo totiž neráčí hnouti ani brvou, nasedá do (načatého, leč pojízdného) džípu a klasicky na poslední chvíli vyjede z vybuchnuvšího dropshitu... uh! Pardon. Ale víte, co je dropship, ne?



Typ hry: Akční simulátor	**Žánr:** Válečná	**Datum vydání:** začátkem roku 2002
Vývoj: Studio Camden	**Vydavatel:** SCEE	**Počet hráčů:** 1

Slovní hodnocení: Atmosférický akční simulátor s poměrně variabilními úkoly, ráj trpělivých a peklo nešikovných.

Jasně, transportní letoun. Já vás jen tak zkoušel. No a jak tak hrdinně projíždíte zaminovaným a zanepřáteleným bitevním polem, Eva pracuje na kulometu – v momentě, kdy ho opraví, vás za něj posadí a sama se ujme řízení. Takovýchto vychytávek je všude plno a díky tomu se dá říci, že příběh hraje v této hře jakousi nezanedbatelnou roli, což je pozitivní. Mimochodem, nemyslete si, že budete do konce hry pilotovat létající necky, to ani náhodou. Pod vaše ctěné velení se dostanou modely nejrůznějších tvarů a parametrů, a není prosím řeč pouze o nějakých transportérech, ale taky třeba o supermoderních stíhačkách.

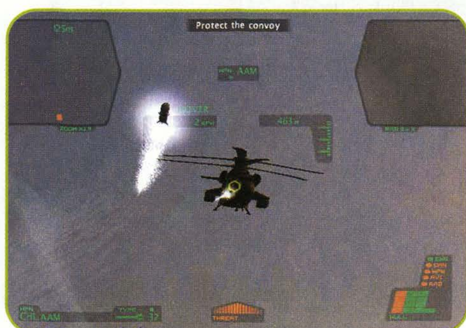
První útok našich jednotek na tuto základnu nebyl úspěšný. Neznalost terénu a nedostatečné informace o síle nepřátel nám způsobily těžké ztráty. Máme ovšem ještě záložní plán, který počítá s vaší asistencí. V oblasti se nachází elitní tým Alpha Squad, který umístí do klíčových budov výbušniny. Vaším úkolem je zlikvidovat veškerou pozemní obranu na základně a poté transportovat tým na místo. V té době by už měla být vyřazena z provozu elektrárna, která napájí zdejší raketový protiletecký systém. Hodně štěstí, Bravo 2.

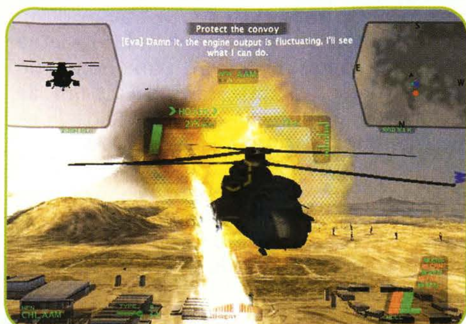
Obtížnost je tady nasazena poměrně vysoko. Leckterou misi je třeba promyslet do nejmenších podrobností, s každou chybkou se rapidně snižuje pravděpodobnost úspěchu. Podívejte, na rovinu: pokud se chcete u hry vyvztekat, je tohle dobrá volba. Užijete si značné přesily celkem inteligentních nepřátel, nedostatku času, rytí čumákem v zemi. Pilování vlastní obratnosti je ovšem v podání *Dropshipu* něco víc než jen nekonečná frustrace – i když vybíráte možnost „retry" už podvacáté, stále vás něco hlodá, a s narůstající chutí jít a udělat díru do obrazovky roste i vaše snaha ukázat světu, že máte na víc než jen opakovaně narážet do země rychlostí 1600 za hodinu. Budete se k tomu prostě pořád vracet, pokud tedy budete mít k čemu (díru v obrazovce nezalepíš).

Celkově dobrý dojem ze hry mi kazí hlavně přiblblé animačky mezi jednotlivými misemi, sledující (ne zas až tak) podrobně pohnuté osudy hlavních hrdinů. Jsou velice krátké a po všech stránkách průměrné. Grafika samotné hry na první pohled nevypadá špatně, ale upřímně řečeno, byl jsem zpočátku trochu zklamán. Na velice hezky vymodelovanou krajinu (vypadá skoro jako *Comanche* a spol., jenže není tvořena voxely, nýbrž polygony) je plácnutá textura tónovaná do jedné barvy (uvidíte tedy žlutou poušť, zelenou džungli nebo bílý sníh), která z dostatečné vzdálenosti skutečně vypadá jako, dejme tomu, les. Nepočítaje budovy a jednotky není v kraji, až na výjimky, žádných skutečných objektů, kromě obou bojujících stran není široko daleko ani živáčka. Ale pozor – slova „široko" a „daleko" zde získávají nový rozměr, alespoň co se videoher týče. Okolo vás se rozkládají stovky kilometrů čtverečních velice členitého terénu, přičemž se nenadějete žádného přehnaného omezování viditelnosti a běhá to naprosto plynule. Nejlepší dojem to dělá při replayi, snímaném z pohledu několika kamer – dynamický střih dělá svoje. Při pohledu proti slunci jsem si nostalgicky zavzpomínal na někdejší patetické lens-flare efekty; tady se mi jich naštěstí nedostalo, naopak, sluníčko realisticky oslňuje. Bitevníky jsou poskládány z velkého množství polygonů, bohužel není vidět do kokpitu, ale jinak vypadají bezvadně a jsou samozřejmě naprosto plynule stínovány.

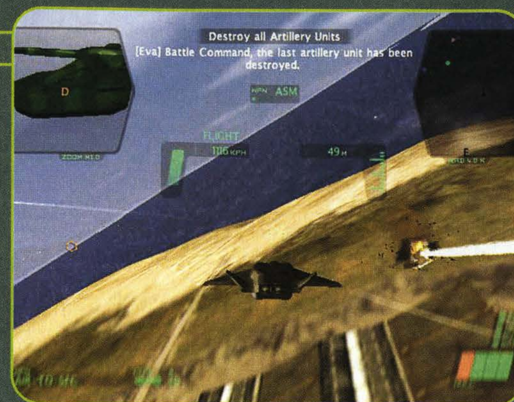
Dropship je velice dobře odvedený kus práce a buďte si jisti, že vám dá na pěkných pár dnů pořádně zabrat. Musím si ještě na závěr zaronit slzy smutku nad absencí jakéhokoliv multiplayeru, tolik by se sem hodil, škoda ho. Ale stejně je to pecka.

Petr Havlíček









HISTORIE DROPSHIPU

Ne všechno dopadne tak, jak si lidé představují. V případě *Dropshipu* se všechny divoké fantazie nadržených hráčů splnily, ovšem mnohé z nich možná odradí vysoká obtížnost, která se nedá nijak obejít (teď nemluvím o cheatech, ale o herních volbách). Když se objevily první screenshoty chlubící se netexturovanými objekty a celkově odpudivým vzhledem, nemohlo být samozřejmě ani řeči o nějakém vzrušeném očekávání, přestože zajímavý herní koncept byl už tehdy popsán docela podrobně jako „kombinace simulátoru bojových letadel a real time strategie." Ne že by to s tou strategií bylo nakonec tak horké, že ano. Ani slibu, že rozhodnutí vámi učiněná budou mít vliv na vývoj situace, se tak docela nedostálo. Občas jsme dokonce mohli zaslechnout cosi o misích ve vesmíru (Kde jsou!? Já chci svoje mise ve vesmíru!!!), ale ze všeho nejvíc zajímala všechny právě hnusná grafika. No jen si představte, že by takhle vypadala finální verze. Představte si to, povídám. A teď si přečtěte první větu. Ještě že tak, co?

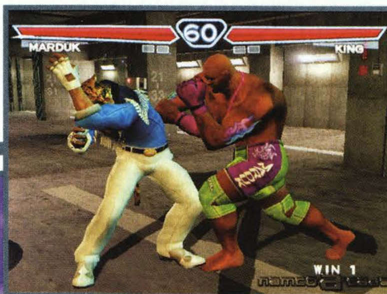




Typ hry: Akční | Žánr: Bojovka | Datum vydání: jaro 2002 | Vývoj: Namco | Vydavatel: Namco

Preview

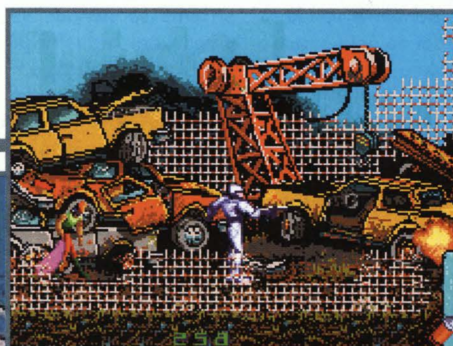
TEKKEN 4





Po reminiscenci 32-bitové vlády *Tekkena* v podobě *Tekken Tag Tournamnetu*, se „král železné pěsti" rozhodl stáhnout do ústraní a pilně cvičit. Nová éra totiž přinese mnohem zdatnější vyzyvatele na všech frontách a trůn se pod *Tekkenem* začíná už povážlivě třást, a tak mu ostatně nic jiného nezbývá. A jaký že to tréninkový program mu trenéři z Namca připravili?

Tak především se chtě nechtě bude muset *T4* konečně pořádně naučit chodit v plně 3D grafice. Tj. arény nebudou prakticky nekonečné rovné „desky", ale logicky ohraničené a zaplněné skutečně plně 3D prostory, klesající i stoupající. Tohle je zcela elementární prvek a s jeho zvládnutím souvisí i všechno následující.



Padla-li zmínka o zaplnění arén, padla tím i zmínka o další novince, která bude mít vliv i na hratelnost samotnou. Podaří-li se vám totiž přimáčknout soupeře k čemukoliv pevnému, budou mít vaše úspěšně provedená komba výrazně drtivější účinky, nehledě na to, že je budete moci prodlužovat. Totéž se ale může stát i vám, takže nebude od věci zvládnout nové úhybné manévry.

V těch by měl být *T4* podstatně flexibilnější a rychlejší než byl v předchozích dílech a spíš než o klasických úkrocích bude lepší hovořit o 3D pohybu. Stiskem šipek nahoru a dolů se totiž začnete taky příslušnými směry hýbat, což má mít v reálu k těm klasickým „tekkenovským" úkrokům celkem daleko. Zmáčknete-li během provádění těchto pohybů tlačítko pro chytačky, budete moci provést bleskurychlé vyměnění si pozice s oponentem, což bude mít zcela zřejmý vliv na taktičnost hry.

Ovládání, provádění komb či chytaček, to vše zůstane při starém (stejně tak i většina herních módů) a tady ostatně není důvod něco měnit. K starým známým charakterům má přibýt zatím neupřesněné množství nových (zatím 4) a jejich součet bude, jak je zvykem, 20 (10 z nich si budete muset vybojovat). O kvalitě grafiky se netřeba zmiňovat, je evidentní. Na posuzování kvalit celku je celkem brzo, ale vzhledem k uvedenému a zkušenostem Namca si troufám tvrdit, že *T4* se nikomu muset klanět nebude.

PROGNÓZA: 90%

Jan Spáčil

Typ hry: Arcade | Žánr: Plošinovka | Datum vydání: leden 2002 | Vývoj: Titus | Vydavatel: Titus

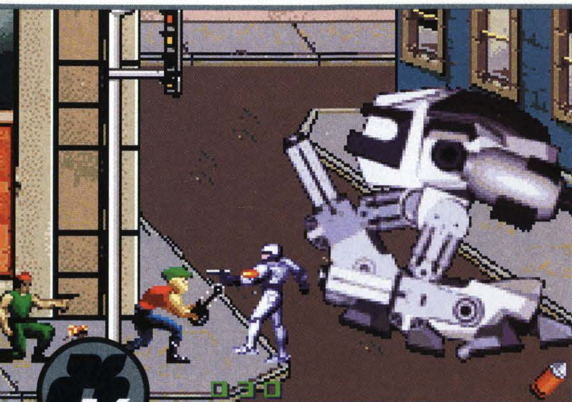
Preview

ROBOCOP

Doufám, že nikomu snad nemusím představovat, kdo a co je Robocop zač. Aby zde náhodou nevznikla nějaká mýlka, tak ho radši představíme, pro ty mladší, kteří by ho nemuseli znát.

Tato hra je podle úspěšného filmu Robocop, který měl ještě další dvě pokračování, která ovšem už nestála za nic (dvojka byla ještě super; trojka byla naprostá hrůza, která pošpinila dobré jméno série – pozn. pž). Robocop je robot s lidským mozkem policajta Murphyho, který byl skoro zabit při jedné policejní akci zlými padouchy. A protože jen on věděl, kdo to udělal, tak se vědci rozhodli dát mu nové a lepší tělo a udělali z něho Robocopa (robo jako robot a cop jako policajt).





V této hře budete hrát jak jinak než za Robocopa. Pro likvidaci vašich nepřátel vám bude sloužit vaše mohutná pistole s přesnou muškou. Při své pouti městem budete samozřejmě moci sbírat různé věci v podobě bonusů, uzdravovaní, nábojů atd.

Celá hra je viděná zboku a grafika je trochu comicsová, ale bohužel ničím neoslňující, což zamrzí. Prostě decentně namalované špinavé ulice města, temné koutky, domy atd. I když najdou se zde i světlé výjimky, a to jsou někteří bossové, kteří jsou OPRAVDU velcí a dobře propracovaní a jsou přes celou vaší obrazovku. A vy jako Robocop se krčíte v rohu obrazovky se svojí ušmudlanou pistolkou. Váš pohyb je trochu robotický, což má souvislost i s tím, že jste Robocop a máte mechanické tělo. Jinak pohyb nepřátel, kteří jsou lidé, je „lidský".



Hudba a zvuky budou decentní a bohužel také nebudou nijak vyčnívat nad průměrný standard. A tak sečteno a podtrženo, tahle hra asi zapadne mezi ostatní průměrné hry, které ničím neoslňují.

Michal Brzák

PROGNÓZA: 60%

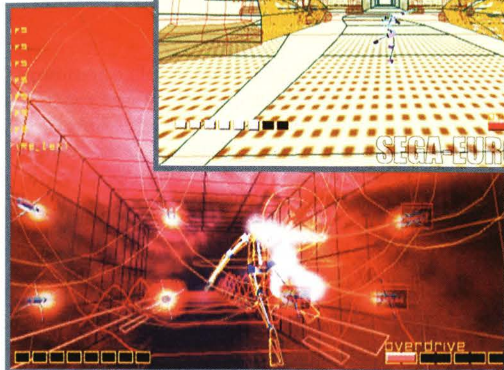
Typ hry: Akční | Žánr: Střílečka/Hudební | Datum vydání: leden 2002 | Vývoj: UGA | Vydavatel: Sega



REZ

Preview





Předpokládám, že už to všichni víte. Ano, jistě, není nutné coby školák mávat prsty u stropu, Sega je prostě odnedávna multiplatformní, a tak i tahle hra od autorů *Sega Rally* nebo *Space Channel 5*, dříve známá jako *K-Project*, vyjde kromě Dreamcastu také pro PlayStation 2. Bude to také, pokud se nepletu, první hra na tuhle platformu, kterou bude Sega distribuovat (*Crazy Taxi* vydal Acclaim).

Dovolte mi teď, abych vás představil. Tohle je *Rez*. Tohle je čtenář Xgenu. Milý *Rezi*, čtenář Xgenu je takový tvor, co rád a často sedává před televizní obrazovkou za účelem paření. Milý čtenáři, *Rez* je takový... eeee... střílečka, která se, tedy, tváří jako generátor hudby. Sestřelíte nepřítele, ozve se zvuk (naprosto nepodobný zvukům, které vydávají při sestřelení nepřátelé v jiných střílečkách). Ten nějakým způsobem ladí s hlavním hudebním tématem, a vy tak vlastně vytváříte unikátní melodii.

Když se podíváte na obrázky, zjistíte, že i grafika je svým způsobem revoluční – tvůrci se při vytváření prostředí vykašlali na moderní trendy a sáhli po netexturovaných polygonech a čistých vektorech. Důvod je zcela prozaický, prostředí hry totiž představuje jakousi „vizualizaci" hudby, a reaguje tedy na její rytmus a změny vlastní deformací, případně nějakými těmi světelnými vylomeninami (tedy něco podobného jako vizualizace ve Winampu a spol.).

Samotné provozování téhle kombinované legrace je celkem jednoduché. Dráha, po které se pohybujete, je vám souzena předem, protivníci nepředvádějí žádné přehnané manévry, takže máte dost času vychutnávat celou tu audiovizuální pastvu. Styl generovaných zvuků závisí na tom, co zrovna sundáváte a jak to děláte, dokonce je možné měnit rytmus melodie prostou změnou rytmu střelby.

Abych to tak nějak zaobalil, divnější hru byste asi hledali jen těžko. Střílečka a hudební rytmovačka v jednom byla do této chvíle dost těžko představitelná záležitost, ale jak se zdá, není to až tak úplně pitomé, když se to umí. *Rez* vás asi na nějakou chvíli chytne, pokud se vyžíváte v podivnostech všeho druhu (třebaže rozpravy s flegmaticky cynickou rybou v *Seamanovi* jsou po pravdě řečeno z jiné části spektra), ale zároveň to překvapivě vypadá na chytlavou a neotřelou hitovku, ledaže by se snad něco podělalo. Každou chvíli se někde něco podělá, že ano? Zkontrolovali jste si trenky?

PROGNÓZA: 75%

Petr Havlíček

Typ hry: Akční | Žánr: 3D akce | Datum vydání: 2001/2002 | Vývoj: Remedy Entertainment | Vydavatel: Take2



MAX PAYNE

Preview

Pokud jste už o této akci, která na PC doslova excelovala, něco slyšeli, asi víte, o čem je řeč. Pokud ne, budu se vám v následujících řádcích snažit popsat titul, který pro nás v Remedy Entertainment připravují.

Vžijete se do role jednoho z občanů New Yorku, který bude vzpomínat na své staré prožitky, které by mu nepřál ani ten největší odpůrce lidské rasy. Stalo se to už tak dávno, když mu zastřelili celou rodinu a on nemohl dělat nic jiného, než tento fakt přijmout. Nutno ovšem podotknout, že v době, kdy byl spáchán tento ohavný čin, byl Max ve své policejní pracovně, a proto nemohl nic dělat...

Karty jsou tedy rozdány a my se můžeme v klidu pustit za honbou po pomstě. Tu by nám měly oživit některé prvky doposud nevídané.

Mezi ty úplně nejzajímavější bychom mohli zařadit mód, ve kterém si budeme moci hru zpomalit (Bullet Time – jako v Matrixu – pozn. pž) a spolu se skvělými efekty se vyhýbat kulkám, které po nás protivníci střílí. Dále bychom mohli zmínit Maxův zbrojní arzenál, ve kterém se budou nacházet zbraně všemožného rázu a kalibru.



Umělá inteligence Maxových protivníků by měla být na velmi vysoké úrovni. Stejně tak jejich kvantita. Proto bychom se měli připravit na to, že na nás budou útočit v silné přesile. Aby toho nebylo málo, hra by měla být plná zvratů a nečekaných překvapení.

Ale asi nejvýraznější netradičností by mělo být technické zpracování, které by s sebou mělo přinést velkou škálu grafických efektů, které by hráče měly zcela vtáhnout do hry. Když váš hrdina začne kulhat, držet si ránu, atd., tak to nebude vada na vaší kartě.

Mno, jak to celé shrnout? Na osoby, jenž dávají přednost příběhu před akčností, by měl Max zapůsobit také. Ale největší prioritou této hry by měla být skvělá hratelnost a velké množství efektů.

PROGNÓZA: 90%

Tomáš Laskovský

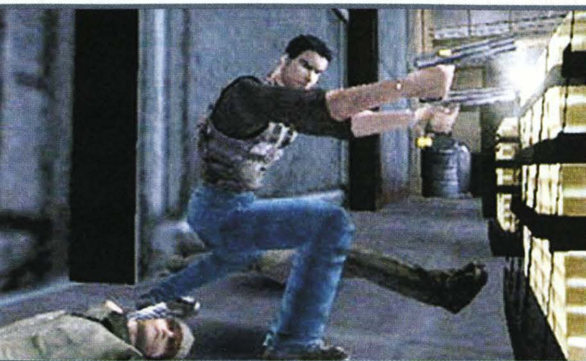


Typ hry: Akční | Žánr: Thriller | Datum vydání: jaro/léto 2002 | Vývoj: Namco | Vydavatel: Namco

PS2 XBOX

Preview

DEAD TO RIGHTS



Dead to Rights, toť prozaický název budoucího těžkotonážního akčního rachotu á la John Woo od mistrů svého oboru, šikulů z Namca. Hlavní roli v něm se rozhodli za pomoci nejmenovaného profesionálního scénáristy svěřit normálnímu poldovi Jacku Slaterovi a postavit ho už do méně normální situace v podobě křivého obvinění z vraždy vlastního otce a následného šoupnutí do lapáku. Tam ovšem namíchnutej mstitel nikdy dlouho nevydrží a Jack výjimkou pravidlo potvrzovat nehodlá. Co bude následovat dál, je nasnadě.

Akce. Přesněji řečeno šílený akční kvapík, bezchybně vykrádající a kopírující jedinečný rukopis značky John Woo. Jack Slater střílí během skoku plavmo, Jack Slater bleskurychle odzbrojuje enemáka a jeho vlastní zbraní ho posílá kam patří (ne, do lochu to není), Jack Slater nastavuje enemáka jako živý štít, Jack Slater... Z toho všeho je už teď zcela evidentně cítit vliv hongkongského mága a věřte nám, je to pohled, jaký se vám jen tak nenaskytne. Navíc zmáčknete-li tlačítko pro skok dvakrát za sebou, hra se vám po vzoru *Maxe Payna* krásně zpomalí, abyste si mohli pořádně zaměřit nepřítele. Ti budou mít slušnou AI a 10 zásahových částí, které půjdou zcela individuálně zaměřovat (pravděpodobně pomocí autolocku), a to údajně i během normálního běhu. Dojde však i na klasický boj beze zbraní, tělo na tělo. Navíc prostředí bude úžasně interaktivní, realisticky interaktivní. Takže třeba z převaleného stolu či gauče se dá krásně udělat provizorní štít, přičemž všechny interaktivní objekty mají mít vlastní propracovanou fyziku pohybu, což zní skvěle a v reálu vypadá ještě lépe.



Akce tu a tam bude přerušena několika minihrami, logickými problémy a enginovými animačkami rozvíjející „noir" příběh, který bude komplikovanější a propracovanější, než se na první pohled zdá. Přidáme-li k tomu širokou škálu pohybů, je jasné, že nuda a strereotyp (které společnými silami udělaly ze slovutného a velice slibného *Maxe Payna* jen vcelku slušnou kolovrátkovou akční hru) dostanou pro tentokrát nejspíš dovolenou.

Hra byla poprvé prezentována na letošní E3 a už v této rané fázi vypadala naprosto úžasně, byť grafika si od pohledu stěžovala na potřebu doladění, kterého se jí ovšem dostane.. Přestože byla hra původně PS2 only, po rozhovoru s Billovou peněženkou ji bude mít první Xbox. PS2 se dočká tři měsíce po té. V obou případech to určitě ale bude stát za to.

PROGNÓZA: 90%

Jan Spáčil

Typ hry: Akční | Žánr: 3D bojovka | Datum vydání: březen 2002 | Vývoj: AM2 | Vydavatel: Sega

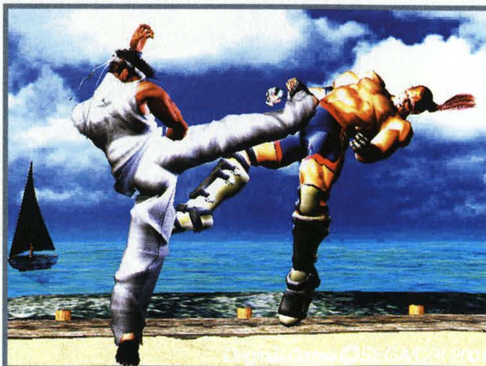
PS2

Preview

VIRTUA FIGHTER 4

Kdo udělá konečně pořádek v poněkud rivalsky naladěných táborech fanoušků bojových her a dá všem na ujasněnou, kdo je tu největším králem bojovek vůbec? Bude jím nový *Tekken* celý v 3D provedení , slibné pokračování *Soul Calibru* nebo snad *Virtua Fighter 4*? V budoucnu bude rozhodně nesmírně zajímavé tento vzájemný souboj svaté trojice sledovat a podle posledních údajů vypadá po vizuální stránce právě čtvrtý díl *Virtua Fightera*, legendárního to počinu kdysi velmi slavné Segy, asi nejlépe ze všech. Náruživí hráči z jiných koutů světa již měli možnost zahrát si *VF4* na arkádové mašince zvané Naomi 2 a nejen oni ale i mnozí weboví recenzenti jej proklamovali jako úchvatnou a pekelně hratelnou záležitost. Zároveň byl vypuštěn i exkluzivní trailer z PS2 verze, jenž prozradil některé nové rysy vysoce očekávané konverze. K dispozici bude celkem 13 bojovníků (např. Akira, Kage, Dural a jiní) a samozřejmě klasické módy typu arcade, versus (ten chyběl u





VF3 na Dreamcastu), survival či training, jenž zůstanou z automatového debutu zachovány. PS2 verze bude obsahovat navíc speciální A.I. systém, který se postará o lepší úroveň počítačového oponenta. Ten bude mít například schopnost naučit se vaše hmaty nebo jejich kombinace a pak je na vás použít . Ty nejlepší bojové scény půjde uložit na PS2 memory kartu a potom



se jimi kochat v režimu replay. Docela zajímavě zní i možnost editovat bojovníky. Ta by se měla týkat nejen úprav oblečení, ale také volby různých druhů účesů a pokrývek hlavy. Po technické stránce bude *Virtua Fighter 4* stejný jako na automatovce a možná díky novým rysům i o něco lepší a stylovější. Oblíbeného efektu, kdy během soubojů dochází k shrnování sněhové nebo písečné pokrývky, se dočkáme v konverzi taktéž (proč to tam nedat, když to bude na DVD nosiči). Vydání hry je, jak sami vidíte, zatím ještě pohádkou budoucnosti, už teď si ale troufám říct, že to díky slibovaným 60 fps vypadá nejspíš na bojovku nové generace, tedy pěst na pěst a holeň přes oko, je to přece jen pádný důvod k oslavám.

Tomáš Haluza

PROGNÓZA: 84%

Typ hry: Akční RPG | Žánr: Cyberpunk | Datum vydání: zima 2001 | Vývoj: ION Storm | Vydavatel: Eidos

DEUS EX: CONSPIRACY

Preview

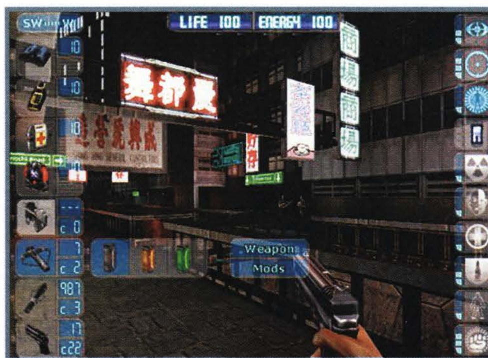
Deus Ex, mistrovské dílo jednoho z nejvýznamnějších PC vývojářů Warena Spectora, ověnčené nespočtem cen za nejlepší počítačovou hru roku 2000 a jedna z nejzásadnějších her poslední doby vůbec, si definitivně rozhodla prodloužit život dobrovolným vpuštěním si infekce PS2 do těla. Průběh „onemocnění" byl exemplárně popsán minule na *Half-Lifu*, takže do téhle řeky už nemůžeme. Pitvat se taky ještě nedá, protože hru ještě na stole nemáme, tak protentokrát nezbude než zůstat u prachsprosté anatomie bez příměrů.

Deus Ex se odehrává v relativně nepříliš vzdálené budoucnosti plné nanotechnologií a mechanických implantátů, umožňujících dovést lidské tělo k dokonalosti skoro ve všech ohledech, což sami pocítíte na vlastní kůži. Ta, v níž se ocitnete, se jmenuje J. C. Denton, agent pracující pro protiteroristickou organizaci (jak jinak) UNATCO. Plnění jedné zdánlivě rutinní mise („dozor" nad aktivitami teroristů v New Yorku) se ovšem postupně zvrhne v komplikovaný příběh o snaze ovládnout celý svět, v němž nic ve skutečnosti není takové, jak to vypadá na první pohled.

O hře pak platí to samé a z na první pohled tuctové doomovky se záhy vyklube strhující, inovátorské akční RPG, jehož hlavní devizou je nelineárnost, svoboda v tom, jak budete hrou postupovat a s tím související dokonalá architektura levelů. V hře je totiž jen na vás, budete-li tichý nenápadný zabiják nebo neohrožený Rambousek. Koho ze sebe distribucí získaných zkušenostních bodů a patřičným použitím nanotechnologických serepetiček uděláte, tím taky budete. Volba je ovšem jen na vás.



Deus Ex: Conspiracy pak bude zcela plnohodnotnou verzí, která nebude v NIČEM ochuzena. Pouze interface se změní tak, aby byl „user friendly" i na joypadu a aniž by tím byly nějakým způsobem sníženy možnosti hry. O ovládání platí to samé. Pro maximální zážitek je doporučována ale USB myš s klávesnicí, které bude hra samozřejmě podporovat. Technická stránka hry se taktéž dočká zlepšení, postavy budou mít více polygonů a rozpohybovány mají být pomocí „motion capturingu". Frame-rate hodlají autoři pevně uzamknout na 30 fps, což je vzhledem k tomu, že jde o konverzi akceptovatelné.



Dopadne-li všechno, jak má, bude mít PS2 tu nejlepší verzi jedné z nejlepších her poslední doby. A protože na ní pracuje původní tým pod dohledem samotného Spectora, nemůže to snad ani dopadnout jinak.

PROGNÓZA: 94%

Jan Spáčil

Typ hry: Akční | Žánr: Plošinovka | Datum vydání: 2002 | Vývoj: Rare | Vydavatel: Nintendo

SABRE WULF

Preview





Kdysi v dobách, kdy světu vládly počítače jako Spectrum, C64, PMD85 atd., firma se jménem Ultimate vydala hru se jménem *Sabre Wulf*. Na tehdejší dobu hra sice neměla žádnou oslnivou grafiku, ale dobře se hrála a měla takovou vychytávku, a to, že jste se podle denní doby (té herní) měnili z člověka na vlkodlaka. To dávalo hře nový rozměr, neboť do určitých místností jste mohli jít jen v té či oné podobě. Někteří už možná poznali, že firma Ultimate je dnes dobře známá a úspěšná firma Rare. Tato společnost má na kontě např. hry jako *Killer Instinct*, *Donkey Kong Country* nebo *Banjo-Kazooie*. A nyní se rozhodla pro reinkarnaci hry *Sabre Wulf*.

V této reinkarnaci se nebude jednat o normální konverzi, kdy se hra převede do novější grafiky, přidá se pár novinek a šup s ní na trh. Hra je v podstatě úplně nová. Nyní budete hrát za Sabremana, který už se nebude měnit, ale bude bojovat proti svému protivníkovi (svému druhému já :o)) Sabrewulfovi, který pod vedením záhadného a neznámého vládce krade cenné předměty po celé zemi. Vy jako správný hrdina a zálesák mu v tom budete muset zabránit. K tomu, abyste byli úspěšní, vám budou dopomáhat různá zvířata, která mají různé vlastnosti a s jejich využíváním budete klást pasti a překážky Sabrewulfovi. V praxi to bude znamenat, že vy si postavíte určitou dráhu k ukradenému předmětu a po jeho získání budete muset utíkat před Sabrewulfem do bezpečí svého stanu. Vaše pasti a nástrahy vám pak dopomůžou ke zpomalení Sabrewulfa a dostání se do bezpečí svého stanu. Hra bude také podporovat multiplayer až ve čtyřech lidech. Bohužel zatím se jen můžeme dohadovat, jak bude vypadat. Možná třeba tak, že jeden bude hrát Sabrewulfa a ostatní se budou snažit mu vzít poklad? Uvidíme a necháme se překvapit.



Podle všech dostupných obrázků a nějakých těch videí hra vypadá zatím úžasně. Je všeobecně známo, že Rare ať dělají hru na cokoliv, tak vždycky z toho vyždímají maximum, jak po grafické, zvukové i hratelné stránce. Jako příklad uveďme *Donkey Kong Country* na SNESe. Proto budeme tuto hru i nadále sledovat a zajisté vás budeme informovat, pokud se dozvíme nějaké nové informace.

Michal Brzák

PROGNÓZA: 80%

Typ hry: RPG | Žánr: Fantasy | Datum vydání: listopad 2001 | Vývoj: Camelot Software Planning | Vydavatel: Nintendo

GBA

Preview

GOLDEN SUN









Camelot Software, Camelot Software, Camelot Software, co mě to jen připomíná? Určitě jsem od nich hrál nějakou hru a určitě byla i skvělá a dobře se hrála, ale sakra jaká!!! Ano kladete si správné otázky. Tato firma je totiž zodpovědná za hry *Mario Golf, Mario Tennis* nebo *Shining Force*, což jsou naprosto úchvatné hry, které chytnou i hráče, kteří nikdy neměli rádi ten určitý druh hry. A právě od této firmy se na pulty blíží nová hra a jedná o RPG se jménem *Golden Sun*.

Děj hry je zasazen, jak jinak, než do fantasy světa. Vy budete ovládat malého chlapce jménem Robin, který zachrání celou vesnici před zkázou. Vesnice byla totiž „napadena" ošklivou bouří a byla tak uvržena do nepřetržitého pekla počasí. Na záchranu vesnice nebudete sami. Jednak budete moci spolupracovat s dalšími postavami ve hře a jednak vám bude k dispozici magie, která se bude skládat ze čtyř elementů (oheň, voda, vítr a země), při jejichž kombinaci můžete vytvářet nová kouzla, a pak také vaše psychická síla. S její pomocí pak budete moci zvedat věci, bojovat nebo třeba číst myšlenky. Všechno tohle dohromady pak dává tušit, že se bude jednat o slušnou zábavu. K tomu všemu zde máme ještě naprosto úchvatnou grafiku, u které byla pečlivě vybrána paleta barev tak, aby pěkně lahodila oku a na těch tmavých displejích pěkně vynikla. Celou hru vidíte jakoby z nadhledu jako originální *Final Fantasy 2, 3* nebo *Chrono Trigger* na SNESu. Souboje vidíte z boku v pseudo 3D pohledu, který je doplňován spoustou různých efektů. Dokonalou atmosféru hry doprovází skvělý hudební doprovod a zvukové efekty. Když k tomu všemu ještě přidáme možnost multiplayeru, který by měl jít hrát až ve 4 lidech, tak nám s toho vypadne při nejmenším nadprůměrná RPG pro GBA, neřku-li nejlepší RPG klasického stylu od dob přechodu RPG k 3D.





PROGNÓZA: 90%

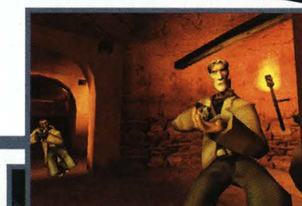
Michal Brzák

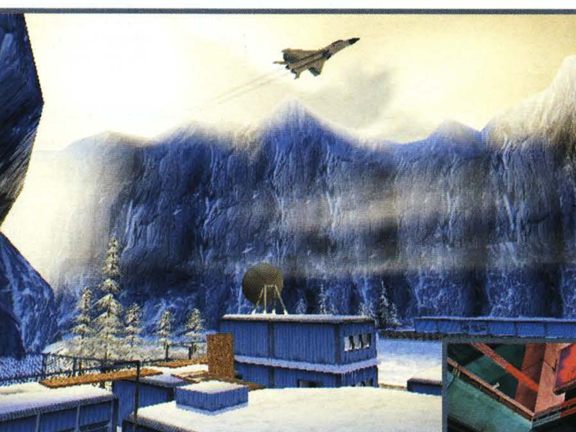
Typ hry: Akční | Žánr: FPS | Datum vydání: leden 2002 | Vývoj: Free Radical Design | Vydavatel: Eidos

PS2

Preview

TIMESPLITTERS 2









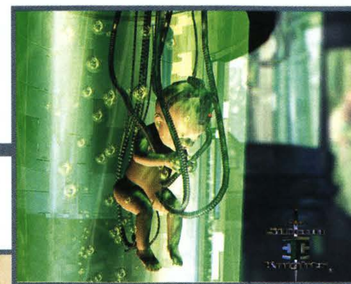
Konečně, zprávy o pokračování úspěšné PS2 launchové *Timesplitters*, velice zábavné a komiksově laděné střílečky z první osoby, jsou na světě, a my se mrkneme na to, co nového nám Free Radical Design uchystají na náš nenasytný talířek. Hned pro začátek je nutno říct, že tu nepůjde o jakési „pouhé" pokračování jedničky, která především excelovala v módu pro více hráčů. Muž, jenž má pro finální podobu hry právo posledního slova, David Doak, mluví o tom, jak jeho tým při vytváření prvního dílu nacházel sám sebe a sbíral zkušenosti pro to, aby vytvořil v budoucnu výjimečnou a dokonale vypadající FPS. A v současnosti lze opravdu říci jen jediné: nejnovější informace a ukázky z *Timesplitters 2* vykazují velmi přesvědčivé známky nesmírně detailního zpracování herních prostředí (Divoký západ, neonové Tokyo či futuristická cyberpunk města) i použití speciálních grafických efektů (prostoupenost prostředí, stopy zanechané ve sněhu, neuspořádaný stav po zničení objektů jako jsou barely nebo bedny z ovocem). Nebude tu chybět ani kompletně přepracovaná inverzní kinematika, jejíž použití přinese vskutku realistickou animaci složitých pohybů všelijakých timesplitterovsky podivných charakterů (ve hře asi kolem 90), jdoucích s vylepšenou AI chladnokrevně po vaší kůži. Zásadní změnou bude ale vylepšení módu pro jednoho hráče, kde nepůjde ani tak o vložení originální dějové zápletky, jako spíš o velmi propracovaný design levelů, jichž má být jen kolem desítky, za to budou ohromně rozsáhlé a budou obsahovat velké množství úkolů (ve stopách *Golden Eye*). Procházení úrovněmi se také bude lišit v závislosti na zvolené úrovni obtížnosti, kde se hráč dočká jiného sestavování úkolů a změn v rozestavení potencionálních nepřátel. Nakonec tu nebude ani chybět volba multiplayeru, tentokrát s možností propojení konzolí přes I-Link. To vše si zachová 60 fps akční spád a dynamiku, jenž byly tak elegantně spřízněny s původním dílem a kandidát na konzolovou FPS roku je možná na světě.

Tomáš Haluza

PROGNÓZA: 92%



TOO HUMAN



Preview

Před několika lety vznikla jistá společnost s názvem Silicon Knights, která začala pracovat na svém nejambicióznějším projetu, a to na *Too Human*. V roce 1999 na E3 předvedli téměř hotovou hru a to na PSone. Hra ždímala z chudinky PSone úplné maximum. Byla v hi-resu a měla spoustu grafických efektů. Zde bylo také oznámeno, že hra vyjde v létě 2000 na 4 discích a bude prošpikována hromadou FMV sekvencí.

V tu chvíli přichází na scénu Nintendo a navrhuje SK, aby hru převedli na GC a aby jí nevydávali na PSone. No a SK se zřejmě zalíbil GC kvůli svému výkonu natolik, že zahodili verzi pro PSone a vrhli se na port pro GC.



Hra je zasazená do daleké budoucnosti a to přesně do roku 2450 a vy budete hrát za Johna Frankse. Děj hry jako by z oka vypadl filmu Blade Runner. Ponurá atmosféra, cyberpunk prostředí, cyborgové, lidé s implantáty atd. Když budete chtít lépe vidět nebo být rychlejší, co uděláte? No prostě a jednoduše si necháte implantovat nějaký čip nebo si necháte vyměnit kus těla za umělý a je to. Tímto způsobem si ve hře budete moci zvyšovat vaše schopnosti. Hra tak nebude úplně bezduché střílení, ale dostane nádech RPG. Celý tento RPG prvek by měl být velmi promyšlený a v závislosti na vašich krocích se bude odvíjet následující děj. A tím by hra měla být nelineární. Tím pádem pokaždé, když budete hru hrát znovu a znovu, tak uvidíte lokace/videa/postavy, které jste ještě neviděli.

Po grafické stránce hra vypadá naprosto úchvatně. No ono taky aby ne, když už se na ní pracuje tak dlouho. Samozřejmě nebudou chybět FMV sekvence. Atmosféru hry bude dokreslovat ponurá hudba a odpovídající zvuky. Další zajímavostí je, že váš hrdina bude říkat to, jak se cítí v dané chvíli, jakou má náladu, jak na něj působí prostředí atd. Vzhledem k takovému množství grafiky a zvuku, co má hra obsahovat, tak se proslýchá, že tato hra bude na více GC discích (na jeden disk se vejde 1,5 GB). Bohužel na



výsledek si budeme muset ještě nějakou dobu počkat, neboť první hratelná verze pro GC by snad měla být vidět na E3 v příštím roce.

PROGNÓZA: 85%

Michal Brzák

Typ hry: 3D Akční/RPG | Žánr: Fantasy | Datum vydání: léto 2002 | Vývoj: Starbreeze/Conspiracy | Vydavatel: SWING!



ENCLAVE



Preview



Máme tu jednu planetu, před dávnými a dávnými věky rozdělenou na dvě části ohromnou trhlinou. Říká se, že to sám Bůh se tehdy rozčílil a v návalu hněvu do toho třísknul – trochu moc, jak hned zjistil, ale nechal to být, aby to vypadalo, že tomu tak chtěl. Na jedné straně propasti se dnes rozkládá (geograficky, ne biologicky) Enkláva světla a pravdy, prosperující mírumilovná země lidí, kteří vytvořili takřka utopickou civilizaci. Na straně druhé ovšem, jak už asi tušíte, nacházejí se pusté a neúrodné pláně zničené válkou a obývané lidmi bez budoucnosti. Po mnoha staletích se teď trhlina zaceluje, potyčky na hranicích jsou stále častější, a tak nezbývá, než se připravit na válku. Pro vás to znamená hodit si mincí, na kterou stranu se přidáte, a vyrazit za nějakým tím zabíjením.

Hra za každou z obou stran má svůj vlastní příběh, který bude vyprávěn na způsob *Half-Life*, tedy prostřednictvím předem připravených scén. Důležité události budou navíc do jisté míry ovlivněny tím, jak si povedete při plnění úkolů. Do toho všeho by navíc měl pasovat i multiplayer až čtyř hráčů ve splitscreenu, tedy nejenom kooperativní, ale i vzájemně vyvražďovací mód by mohl mít jakýsi smysl (jistě, někomu může stejný smysl dávat standardní premisa „Zničit Krtka", ale já doufám, že takoví jedinci vysedávají v klidu v koutě své prázdné cely).

Autoři slibují více než dvacet levelů, například monstrózní hrad, žhavou lávou čpící podzemí nebo zasněženou krajinu s horským městečkem. Část okolního světa se dá srovnat se zemí, a za tím účelem jsou v některých úrovních k dispozici zbraně hromadného ničení, příkladně katapulty.

Vtělit se bude možno do jedné z deseti klasických fantasy postav (plus pár tajných bonusových), tedy po pravdě jich bude pět ekvivalentních za každou stranu s tím, že například způsob hry za čaroděje



by měl být přeci jen poněkud odlišný než za kouzelnici (dále jsou na seznamu jezdci na vlcích/divočácích, elfové, druidi apod.). RPG část spočívá ve standardním sbírání zkušenosti (s možností dojít si pro ni zpět do nižších úrovní) a v tom, že při každém postupu o třídu výš dostanete nějaké prachy na nákup lepšího vybavení.

Nemůžu si pomoci, při pohledu na obrázky (nejsou nádherné?) mě popadá chuť popadnout svůj těžký obouručák a majznout vás s ním po palici. Asi se půjdu vrátit zpátky do svojí cely...

PROGNÓZA: 80%

Petr Havlíček



Typ hry: Strategie | Žánr: Fantasy | Datum vydání: březen 2002 | Vývoj: New World Computing | Vydavatel: 3DO Europe

PC Preview

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV



Snad každý, kdo má ke strategiím nějaký vztah, už o veleúspěšné sérii *Heroes of Might and Magic (HMM)* slyšel. Kromě toho, že se *HMM* dočkává stále nových a nových konverzí na další a další platformy (naposledy PS2), je za dveřmi další pokračování této ságy her.

Pro osvěžení paměti se jedná o tahovou strategii, kde budujete svá města, zabíráte doly a jiné zdroje, potulujete se krajinou a kosíte své protivníky v tuhých bitvách. Jak jinak, též tahově založených. Přidejte svět fantasy, krásnou grafiku a hudbu, intuitivní ovládání a pestrou škálu misí či promyšlených a mohutných kampaní. Výsledkem tohoto mixu je mimořádný úspěch a vysoká obliba mezi hráči.

Nosným tématem minulého dílu byl boj o znovuovládnutí Erathie, říše, kde se děj *HMM* klasicky odehrává. Pokud jste od minulého dílu odcházeli s dobrým pocitem, že jste nastolili právo a pořádek, můžete si uklidit stůl a začít znovu. Erathii tentokrát postihla obrovská potopa. Naše hrdinka, Emilia Nighthaven z královské krve, tu na začátku zůstává nad hroby svých blízkých, téměř bez ničeho, co by jí zůstalo. Nemá však povahu vzdát se osudu a organizuje ty, kteří přežili pohromu, do šiků. Aby se bránili. Okolo je totiž plno těch, kteří se živí na slabosti druhých. Emilia bojuje a vrací právo do míst, odkud bylo vytlačeno. Ale náhle se objevuje nesmrtelný král Magnus a žádá pro sebe trůn Erathie, který Emilii po právu a krvi patří. Vtrhne do země se svými šiky Dračích Golemů a alchymistickými nástroji, pomocí nichž dokáže ovládat mysl druhých. Ti, kdož stáli po boku Emilie při její snaze obnovit království, se teď s ošálenou myslí obrací proti ní. Boj o přežití znovu začíná.



Možná se teď naskýtá otázka, jest-li to nebude spíš jen další datapack k *HMM*. Leccos by napovídalo faktu, že tomu tak je. Ale po zkušenostech z předchozích dílů, kdy hráčská obec očekávala něco podobného, můžeme směle říci – je tu pokračování ságy *HMM*. Grafika opět pokročila a zase překvapuje, je zase jiná a lepší. Nové jsou i některé postavičky ve hře, krajina doznala vylepšení a je teď ještě detailnější. V editoru map si můžete definovat různé výškové úrovně dle libosti. Vše má být podtrženo kompletně novým herním enginem. Nejvýraznější je přechod k 3D-izo zobrazení, hra tak nabrala na plastičnosti.

Děj i zápletka vypadají dobře, hratelnost lze po zkušenostech s předchozími díly očekávat na vysoké úrovni. Poslední přírůstek do série *HMM* se, dle mého soudu, v herním světě rozhodně neztratí. Já se na něj určitě těším.

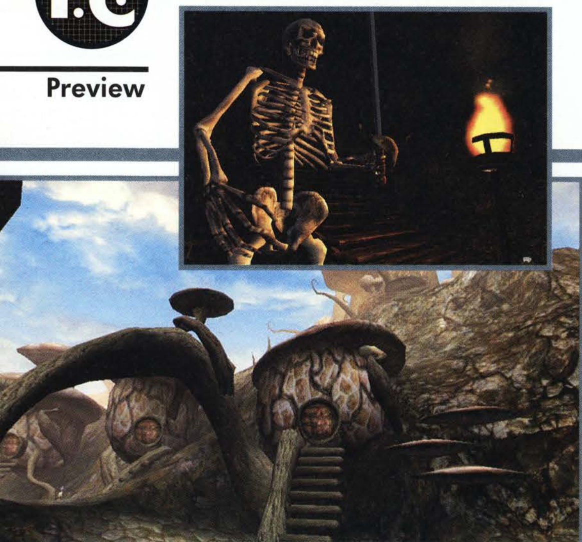
PROGNÓZA: 87%

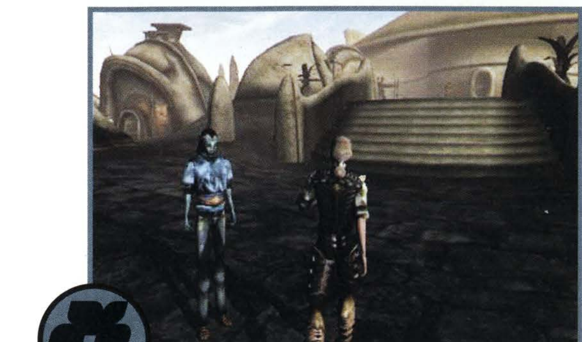
Ondřej Pessr

Typ hry: RPG | Žánr: Fantasy | Datum vydání: jaro 2002 | Vývoj: Bethesda Softworks | Vydavatel: EON

PC Preview

MORROWIND





Tento titul by rozhodně neměl ujít všem milovníkům RPG. Je totiž třetím přírůstkem do rodiny-série *The Elder Scrolls* a podle všeho se stane důstojným nástupcem tatínka *Daggerfallu* a babičky *Areny*. Vývojáři, Bethesda Softworks, se v něm snažili zúročit své zkušenosti nabyté při tvorbě dvou předchozích dílů. Ty nabízely hráčům před prvním dílem nepoznanou volnost pohybu, oproti klasickým RPG v nich nebylo nutné zachraňovat svět, úkolem bylo pouze v běžícím světě najít své místo. I tentokrát je příběh podružnou záležitostí. Coby dramatický prvek slouží fakt, že je celá provincie *Morrowind* zachvácena epidemií moru; vše se přirozeně točí kolem nákazy, lidé o ní mluví, ale vůbec to neznamená, že se máte vydat za hledáním léku! Můžete budovat kariéru mága a ušlechtilého mudrce, nebo se stát veskrze prohnilým lupičem, jak je libo. Jako v každé správné hře tohoto typu, může být váš hrdina rozličné rasy, zlepšovat se v sedmadvaceti dovednostech a profilovat se tak v určitém povolání. Systém magie i soubojů se změnil jen kosmeticky, o řeže á la *Diablo* zde nezavadíte, *The Edler Scrolls* jsou však jinou odrůdou RPG. Jediným omezujícím faktorem jsou zákonitosti samotného světa: NPC mají paměť a na kámen vám chlebem rozhodně neodpoví. Na závěr ještě pochválím famózní vizuální stránku hry, a jdu se těšit na jaro příštího roku, kdy by se měl *Morrowind* objevit na našem trhu.



Pavel Hacker

PROGNÓZA: 90%

Typ hry: Takticko-akční | Žánr: Válečný | Datum vydání: vánoce 2001 | Vývoj: Red Storm Entertainment | Vydavatel: UbiSoft

PC

GHOST RECON

Preview



Nenapadá mě žádný spisovatel, který by se mohl rovnat Tomu Clancymu v počtu děl, jejichž námět se stal základem pro počítačové hry. Za všechny zmíním *SSN* a především dvě vynikající akce z prostředí zvláštních jednotek *Rainbow Six* a *Rogue Spear* od týmu Red Storm Entertainment. *Ghost Recon* z *Rogue Spear* vychází, opět před vás klade úkol vést zvláštní jednotku do bojů na všech možných místech planety, plnit zadané úkoly a chránit svět před teroristickou skupinou, což je v dnešní době aktuální téma. Základna nepřítele však překvapivě neleží v horách Afghánistánu, ale kdesi v Rusku, a její chapadla se snaží uchvátit své sousedy a opět zformovat Sovětský svaz. Obdobně jako v již zmiňovaném *Rogue Spearu*, ani tentokrát nebude nejdůležitějším faktorem palebná síla, ale vhodně zvolený plán; *Ghost Recon* není *Quake* a zvládnutí takticko-strategická části hry je podmínkou úspěchu. O grafické stránce hry si udělejte obrázek z okolních screenshotů, ani po této stránce se na první pohled mnoho nezměnilo. Darren Chukitus, výkonný producent Red Stormu, se přirozeně snažil prezentovat svůj nový počin jako unikátní dílo. Obávám se však, že se jim *Ghost Recon* nakazí „nemocí dalšího dílu" – tak jak nám ji prezentují kupř. EA Sports – a půjde spíše o datadisk *Rogue Spearu* prezentovaný jako plnohodnotná hra. Až do vánoc budu doufat, že se mýlím.







PROGNÓZA: 85%

Pavel Hacker

Typ hry: 3D akční | Žánr: Sci-fi | Datum vydání: jaro 2002 | Vývoj: Techland | Vydavatel: Techland

PC

CHROME

Preview









Existují planety, které ještě nespatřily lidskou nohu. Ale lidé jsou schopni úplně všeho, třeba si podmanit celý vesmír. A chtějí tak učinit velmi brzy – v 25. století. Alespoň tak se praví ve hře *Chrome*.

Hra nás obsadí do role řadového vojáka Logana, který vyhledává všemožná dobrodružství, ale úkol, který ho (nás) čeká nyní, je bezesporu tím nejdůležitějším, který může člověka vůbec postihnout – zachránit lidskou civilizaci před ničeho se neštítícími psychopaty.

Vytvořit v této době nějakou 3D akci, není vůbec snadná záležitost. A kvalitní 3D akci už vůbec ne. Ale vývojářské studio Techland se právě o tohle chce pokusit. Jak už bylo řečeno, vtělíme se do role Logana, se kterým se budeme zúčastňovat nelítostných bojů mezi civilizacemi.

Prostředí této hry bude naprosto skvělé: rozlehlé pláně, lesy, hory, laboratoře a spousty dalšího, co by z této hry mělo činit skvost mezi skvosty. Mno, hra bude podporovat mód implantací. Ale nejen zbrojních, ale také lidských. Tato hra je technickým zpracováním přirovnávána ke hře *Halo*, ale mnozí o ní tvrdí, že by měla strčit *Halo* hluboko do kapsy – a nejen technickým zpracováním.

Na jaře tedy uvidíme, jak vše dopadne. Abych pravdu řekl, na mne hra nějak zvlášť nezapůsobila, ale v poslední době se na akčním poli nevyskytl vážnější kandidát – snad jen s výjimkou *Red Faction* – na pozici 3D akce roku. Uvidíme, jestli se to povede nadějnému projektu *Chrome*.

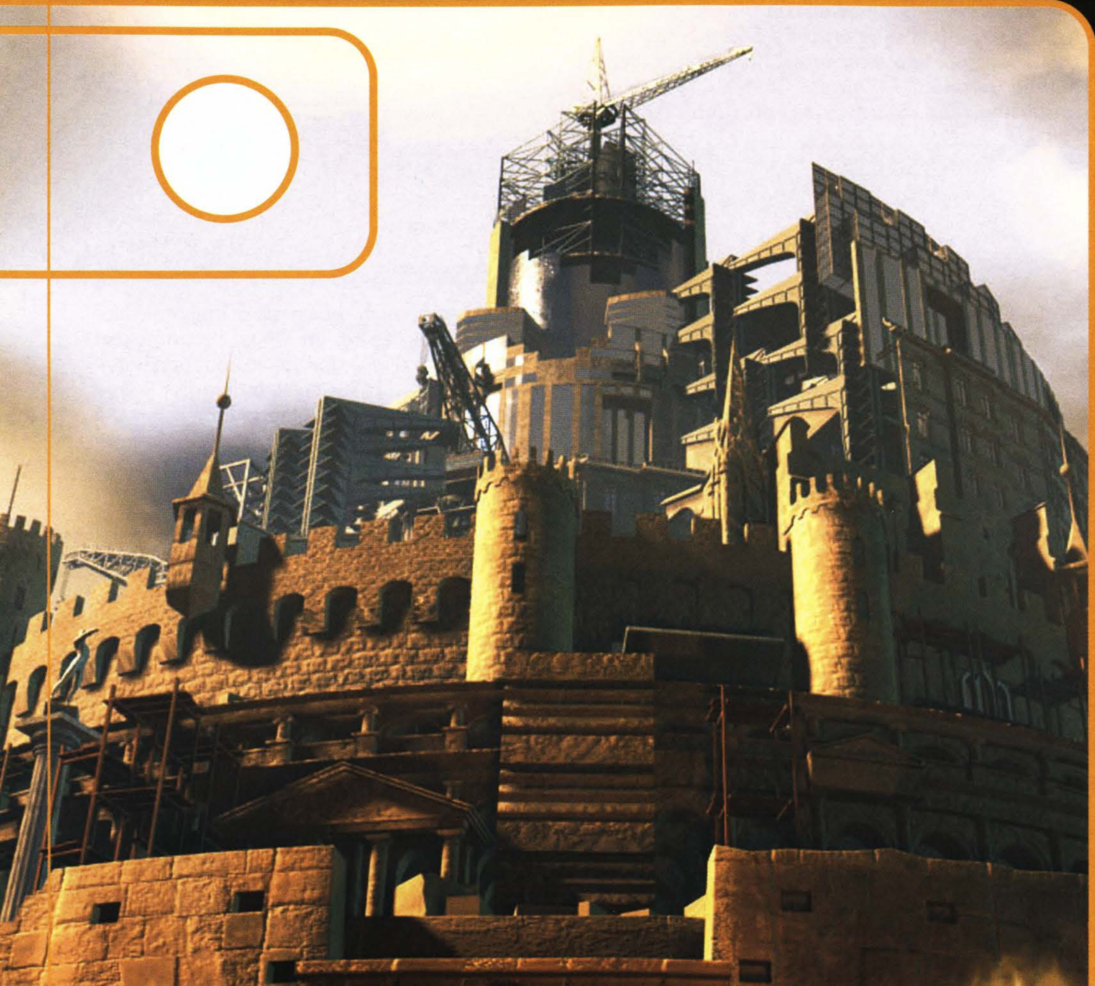
PROGNÓZA: 80%

Tomáš Laskovský



Civilizace, mnohovýznamový pojem používaný obyčejně jako označení vysokého stupně vývoje společnosti, kultury a technologie. Též synonymum pro kulturně a historicky definované celky, v nichž se uskutečňuje dějinný vývoj lidstva. Tolik encyklopedie Diderot.

***Civilizace*, geniální několikadílný projekt tahové strategie, založené na vedení národa historií od jeho prvopočátků až k věčné slávě a dominanci, ať už vojenské, hospodářské či technologické. Nejprodávanější hra na světě, která poutá hráče u obrazovek již po deset let. Tolik hráč.**



CIVILIZATION

Z MINULOSTI DO BUDOUCNOSTI



CIVILIZATION I

Diagnóza: 85%

1991 – Ano, v tomto roce přichází na scénu Sid Meier, aby ukázal svou sílu. Na prodejní pulty se dostává titul, který byl před svým vznikem u některých hráčů označován jako hra, která nemá šanci. V době, kdy si hráči žádají akci, efekty a pokud možno co nejmenší množství prvků, nad kterými se musí přemýšlet. A právě proto je tu první *Civilizace* – s jediným možným pravidlem, podle kterého se bude řídit mnoho her, které tu budou po ní – hratelnost.

Civilizace s sebou přináší obrovský náboj nápadů, přehlednosti, ale také báječné grafiky. Pod ruku se nám dostává jeden národ, který jsme si zvolili a celá hra se prakticky týká jeho posunu do budoucnosti. S národem si můžeme dělat, co se nám zlíbí a ten, kdo nám v tom bude chtít zabránit, jsou národy, které se spolu s námi snaží zmodernizovat a které ovládá počítač. S okolními národy můžeme buď spolupracovat (spojit se proti protivníkovi, manipulovat se společnými výrobky, atd.) nebo vést nelítostné boje, které mohou mít za následek zkázu toho či onoho národa.

Ale je samozřejmé, že by se tato hra nemohla jmenovat *Civilization*, kdyby tento název nenesl svou podstatu. Ano, v *Civilizaci* začínáme úplně na začátku a posouváme se v době směrem kupředu. A právě na tom je založena ona geniální myšlenka a vlastně i celá lidská civilizace. Ten, kdo má modernější výrobky, rozsáhlejší území a větší armádu, má také o mnoho větší šanci uspět nad tím druhým. Celá *Civilizace* byla bezesporu skvělým dílem a položila základy jak svým nástupcům, tak i svému žánru.



SIDŮV PŘÍBĚH...

Je tomu už dvacet let, kdy Sid Meier pracoval ve firmě General Instrument. Právě před dvaceti lety se konal večírek v Las Vegas a Sid se zde seznámil s Billem Stealeyem, který v této firmě pracoval v oddělení managementu. Sid pozval Billa na sklenku a ten ji mile rád přijal. Povídali si o svém zaměstnání a oba se shodli na tom, že jim tato práce vlastně vůbec nevyhovuje – Bill chtěl létat a Sid pracovat na vývoji nějaké hry. Stealey v Meierovi schopnosti nevěřil, a tak musela pomoci náhoda. V Grant Hotelu narazili na hernu a na jeden z prvních leteckých simulátorů. Jednalo se o *Red Baron* od Atari. Sid



CIVILIZATION II

Diagnóza: 82%

1996 – Mno, hlad po druhém díle – této bravurní hry – byl tak veliký, že MicroProse (v čele se Sidem Meierem), už nemohlo dále odkládat pokračování této kultovní hry. A s pokračováním se objevuje také zmínka o muži jménem Brian Reynolds, který má spoustu novinek, které jsou zde k vidění, na svědomí. *Civilizace 2* nás (jak mnozí lidé předpokládali) nezklamala a obsahovala hromady inovací.

Na začátku si zvolíte jednu ze sedmi civilizací, za kterou chcete hrát a můžete se směle vložit do vykořisťování ostatních 3 - 6 národů. V tomto díle je největší důraz kladen na diplomacii mezi národy. Můžeme s nějakým okolním národem uzavřít pakt o neútočení, vydírat toho druhého nebo od něj třeba jen kupovat vynálezy. Speciální věcí jsou zde také divy světa (Wonders), které sice můžeme postavit jen jednou, ale ten, kdo nějaký div světa vlastní, má skvělé výhody. Nahrazují vám třeba nějaké budovy, chrání vás, atd. Přibylo zde obrovské množství věd, vynálezů, ale například také množství budov.



Hra může mít dva různé konce: buď vykořistíme všechny okolní civilizace nebo vyrobíme vesmírnou loď a pokusíme se odletět na planetu Alpha Centauri (o stejnojmenné hře si můžete přečíst na našem webu). Celé druhé pokračování tedy dopadlo velice slušně, ale zároveň za několik málo měsíců opouští geniální Sid Meier MicroProse a zakládá svou firmu: Firaxis.



Vývoj: Firaxis | Vydavatel: Infogrames | Počet hráčů: 1 | Externí podpora: Myš s kolečkem

Slovní hodnocení: Vydařené pokračování skvělé série.

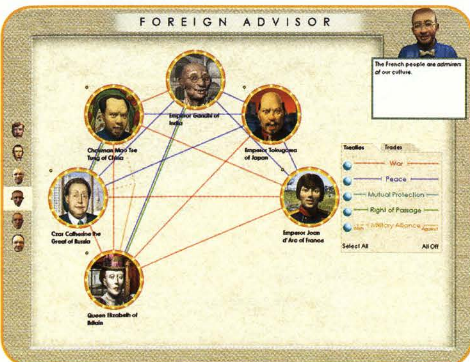
CIVILIZATION III



2001 – Very well. Asi takto nějak začínají psát autoři recenze na skvělé hry. A já je v tom musím napodobit, protože si to tato hra bezesporu zaslouží. O tom, že třetí díl vyjde, se moc nemluvilo, a to z toho důvodu, že její tvůrci začali vydávat různé tituly, které na sérii *Civilizace* navazovaly (*Test of Time, Call to Power*, aj.). Ale v poslední době jsme byli zaplavováni ukázkami z této hry a o tom, že se tato hra opravdu objeví na našem trhu, se už neodvažoval spekulovat ani ten největší skeptik. Mno, třetí díl *Civilization* je zde a my se podíváme, jak dopadla.

Hned na samém začátku musím říci, že přináší opravdu obrovské množství novinek. Tou určitě největší je zmnohonásobení veškerých výrobků na nejvyšší maximum, proto budete opravdu používat výrobky, které do dané doby patří. Zboží se zde dělí na luxusní a průměrné, ale říkám vám, že se stejně těmi podřadnějšími zaobírat nebudete. Vzhledem k rozšíření sortimentu výrobků, vynálezů a surovin, budou stoupat nároky obyvatel vaší civilizace. Vlastně všechny nároky na vás jsou zde zastoupeny poměrně hojně. Proto nemůžete jen tak mávnou rukou nad problémem z nedostatku železa. Protože toto všechno se na vaší civilizaci projeví v době válek. Za předpokladu, že nemáte s daným sousedem smlouvu o neútočení. Nejdůležitější roli ve hře tvoří suroviny, kterými jsou např. železo, dřevo nebo také olej. Je třeba dodat, že se vám suroviny na mapě zobrazí v době, když vlastníte danou těžební technologii. Zatímco ve druhém díle byl největší důraz kladen na diplomacii, zde je to zcela určitě kultura. Aby byl váš národ kulturně ,,zásobován", musíte pro národ postavit určitá kulturní střediska. Takže čím více kulturními obory disponujete, tím lépe na tom jste a můžete se na svůj národ téměř bez obav spolehnout. Také je zde větší cit kladen na velikost vašeho území. V předchozích dílech jsme mohli i s poměrně malým územím porazit veliký národ, zde tomu tak není. A právě proto je zde jakýsi bodový prvek. Když se vám podaří dosáhnout potřebného množství bodů, rozroste se vaše území o jedno pole. Tímto způsobem získáváte suroviny, ale zejména velice jednoduše přicházíte k objevům polí, na kterých jsou závislé okolní (většinou ale také velice zaostalé) drobnější národy.





Well. Třetí díl této úžasné budovatelsko-válečné strategie nám toho přináší opravdu hodně. Navíc je ve hře dostupný editor, pomocí kterého můžete vytvářet vlastní kontinenty (jinak lze ve hře nastavovat celou řadu věcí, od počtu protivníků, počasí, tvar povrchu, množství barbarů atd.). Díky tomu si lze prodloužit dobu hraní i po té, co *Civlizaci 3* jednou dohrajete. Já byl z této hry opravdu nadšen, protože s sebou nese nejen nadmíru inovací, ale zejména špičkovou hratelnost. A tomu, kdo nehrál ani jeden díl této trilogie můžu doporučit jen jedno – neztrácejte čas a budujte!

Tomáš Laskovský, Jiří Švejcar (perex)

Diagnóza: 93%

Další článek o sérii Civilzation z pera Jiřího Švejcara si můžete přečíst na www.xgen.cz.

ho porazil téměř o dvojnásobek a Billovi to bylo divné. Zeptal se ho proto, jak to mohl dokázat. Sid mu odpověděl něco v tom smyslu, že dokázal předpovídat AI počítače. Řekl, že by za pár týdnů dokázal naprogramovat mnohem lepší. Slovo dalo slovo a společnost MicroProse byla na světě. Téměř jako v pohádce, nemyslíte?





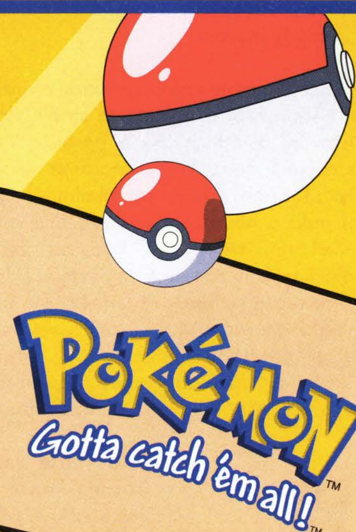






Slovo Pokémon zaplavilo Českou republiku před rokem. Začalo se pravidelně objevovat v programu komerční televize, a odstartovala se tím mánie, o které jsme dosud slyšeli jen ze Spojených států a Japonska. Tím nechci říci, že jsme doposud byli vůči fenoménům imunní – pamětníci si jistě vzpomenou například na „céčka", Šmouly, Včelku Máju, Disneyovky apod. Faktem je, že kolem žádné postavy se nestrhlo tolik povyku, tolik varovných hlasů a zároveň tolik hlasů absolutně nekritických.

FENOMÉN



Pozor na barevné záblesky

První varovný prst se vztyčil v době, kdy několik japonských dětí po zhlédnutí některých epizod seriálu dostalo záchvat podobný epileptickému. Nechci zabřednout do nudného odborného výkladu – stručně řečeno, příliš mnoho barev, nešťastně zvolená frekvence střídání jednotlivých obrazů a další faktory způsobily dětem zdravotní potíže. Okamžitě po tomto zjištění se „nebezpečné" díly v Japonsku odstranily. Amerika ani Evropa s nimi vůbec nepřišla do styku.

Ztracený přehled o realitě

Druhý varovný prst jsme měli možnost zaznamenat ve chvíli, kdy turecké děti uvěřily, že mohou létat stejně jako někteří Pokémoni, a vyskočily z balkónu. V tomto případě se z jednoznačně rodičovského pochybení nafoukla bublina neskutečných rozměrů.

Kterak gambler stvořil fenomén

Ještě než se pustím do analýzy, proč Pokémoni vyhráli na celé čáře u dětí všude na světě, zmíním několik fakt o jejich vzniku. Celosvětová mánie se, pravda, strhla až s vysíláním seriálu, ale Pokémoni se poprvé neobjevili na televizních obrazovkách, nýbrž na displeji Game Boye, kde uchvátili japonské děti.

ポケットモンスター

POCKET MONSTERS



KAPESNÍCH PŘÍŠEREK





Za otce Pokémonů je považován Japonec Satoshi Tajiri, k němuž se váže příběh jako z pohádky. Satoshi, kterému dnes táhne na čtyřicet, se coby školák zařadil mezi nepříliš úspěšné žáky, zato patřil k úspěšným sběratelům brouků. Po ukončení studia na dvouletce, kde se vzdělával v oboru elektronika, začal zvažovat, čím by vlastně chtěl být. Do práce se mu nechtělo, takže často (k nelibosti rodičů) hodiny a hodiny vysedával doma u videoher.

Zdánlivě irelevantní poznámka o jeho sběratelské vášni v tuto chvíli nabývá zcela nový rozměr; Satoshi totiž při hraní přemýšlel o tom, jak dnešní japonské děti vyrůstají v industriálním prostředí, a přicházejí o spoustu zajímavých poznatků z přírody. Rozhodl se proto, že jim přírodu zprostředkuje videohrou. Začal tvořit roztodivné bytosti, které ale většinou mají reálný základ v říši rostlinné i živočišné. Nenechal se odradit pochybnostmi ze strany svého okolí a vypravil se s těmito návrhy do firmy Nintendo a... zbytek už znáte.

Raketáci už jsou zase tady a zmaří vám všechny vaše snahy!

Hry, které Nintendo vyvinulo, se uchytily, Pocket Monsters se stali oblíbenými virtuálními mazlíčky a Ash Ketchum nastartoval kariéru jejich trenéra. Jako hlavní hrdina seriálu se stal oblíbencem většiny dětí, navzdory svým nevalným úspěchům a sporné povaze. Co si budeme povídat, je to sice „klaďas", ale taky pěkně „nafoukanej spratek" :-). „Záporáky" ztělesňují Raketáci, dvojka přihlouplých krasavců, kterou doprovází otravný upovídaný Meowth, Pokémon, který vypadá jako kočka, mňouká jako kočka a jako jediný z celé své říše ovládá lidskou řeč. Naučil se ji v Hollywoodu, kde strávil mládí nikoli jako herecká hvězda, ale jako bezdomovec.

Gotta catch'em all!

Teď se konečně dostávám k otázce, proč u nás Pokémoni hravě vytlačili Rumcajse s celou rodinou z lesa Řáholce, Hanče, Kubu a hajného z Krkonoš, nandali to Machovi a pohříchu i Šebestové a psu Jonatánovi, králíky z klobouku takřka uvrhli v zapomnění... Je to jednoduché. Každé dítě v sobě nese touhu po shromažďování věcí, počínaje poštovními známkami, modely letadel či kartičkami konče. A Pokémoni tuhle touhu pomohli naplnit. Děti sbíraly nejen plakáty a samolepky s jejich vyobrazením, ale i samotné Pokémony. Vždyť hry jsou na tomhle principu postavené - kdo by neznal slogan „Chyť je všechny"?

Kolik jich vlastně je?



V současné době 251. První stovka přišla společně s hrami Pokémon Red, Blue a Yellow. 151. Pokémon Mew se objevil samostatně, jako tvor velice vzácný, nepolapitelný. Dá se chytit pouze v japonských verzích zmíněných her, ale kdo by se kvůli němu učil japonsky :-)? Nová várka Pokémonů začala okupovat světový hračkářský trh s příchodem verzí Gold, Silver a nyní také Crystal. Původní názvy příšerek se k nám nedostaly, ale z anglických jmen (a nakonec i z obrázků) je patrné, že Pokémoni se skutečně podobají živých tvorům. Jeden příklad za všechny: Arbok se velice podobá hadu, a když si jeho jméno přečtete pozpátku, zjistíte kterému :-). Jeho kolega se jmenuje Ekans... ať máte o čem přemýšlet :-).

Je to pěkná blbost

Většina dospělých zaujala vůči Pokémonům odmítavý postoj, aniž by věděla, o co přesně jde. Seriál se vysílá více než rok, hry

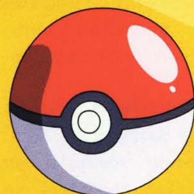


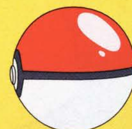
jsou na trhu ještě déle, a přesto mě jeden "dospělák" minulý měsíc požádal, zda bych mu nemohla nakreslit něco jako řez Pokémonem. Reagovala jsem pobaveně, že by mu asi změť vnitřností v mém podání nic neřekla a že si jistě pamatuje ze školy hodiny přírodopisu, kde jsme povinně pitvali žábu. "Oni jsou živí?" podivil se, ale ještě před tím je stihl odsoudit jako neživá monstra. Řadu měsíců jsem pečlivě sledovala reakce rodičů na nový fenomén, abych zjistila, že vůči Pokémonům nejsou zase tolik odmítaví. Hlasitě dávají najevo, že tahle mánie vytáhla z jejich kapes fůru peněz, tvrdí, že "je to pěkná blbost", a nechápou, co na nich jejich děti mají, když máme daleko hezčí naše české postavičky. Nejčastější argument proti Pokémonům je jejich nepříliš zdařilé grafické provedení. Jsou hnusní. Smetanovým ilustracím Křemílka a Vochomůrky nebo Bornovým obrázkům Macha a Šebestové nesahají ani po kotníky. Proto je ale přece nevyvraždíme :-)?!

Proč jsou tak oblíbení?

Pro pochopení celého fenoménu může posloužit přehled nejoblíbenějších Pokémonů, které si děti vybraly v anketách. Mezi 251 Pokémony je řada postaviček přinejmenším divná až odpudivá, ale na druhé straně mezi nimi snadno objevíte nejžhavější kandidáty na to stát se virtuálními domácími mazlíčky.

Dokážete je samozřejmě rozpoznat sami, nebo se můžete podívat na seznam nejoblíbenější desítky, která se stabilně umísťuje na nejvyšších příčkách v žebříčcích popularity. Všimněte si společných znaků jednotlivých postaviček - tyto znaky by se staly i vašimi kritérii pro výběr. Představte si, že je vám sedm nebo osm let, jaká postava se vám bude nejvíc líbit? Bude mít velkou hlavu. V učebnicích biologie se píše, že rozměr dětské hlavy je čtvrtina z výšky postavy, zatímco u dospělých je to sedmina. Tomu se přizpůsobují i postavy dětských seriálů. Oblíbené postavičky dále mají velké oči (tzv. psí), které dokáží vzbudit soucit, a buď se usmívají nebo se tváří smutně, zarputile, uličnicky, ale určitě se nemračí. Obvykle jsou vybarveny příjemnými hřejivými barvami a v popisu se často dočtete, že mají hebkou srst. Zkrátka pro pohlazení ideální.





Žebříčků Pokémonů existuje celá řada, kromě celkové oblíbenosti se hodnotí také síla, vzácnost, ale i ošklivost. Podívejte se pro zajímavost na desítku nejošklivějších: pokud přímo nebudí hrůzu a odpor, nedá se na ně moc dlouho koukat :-).

Pikachu, Charmander, Raichu, Eevee, Bulbasaur, Flareon, Growlithe, Vaporeon, , Ponyta



Gloom, Porygon, Mr. Mime, Muk, Pinsir, Psyduck, Graveler, Hitmonlee, Kabuto, Grimer









Pika Pika

Pokémoni jsou kouzelní tvorové; mají spoustu zajímavých schopností a dokáží se vměstnat do Pokéballu. Kromě Pikachu (tuhle žlutou elektrickou myš znají asi úplně všichni). Ten patří mezi nejoblíbenější Pokémony, jež se nejčastěji objevují na tričkách, samolepkách, plakátech a titulních stranách časopisů. Je to vzbouřenec, který jako jediný Pokémon odmítá pobývat v Pokéballu a doprovází svého pána po svých. Ash ho v seriálu dostane od profesora Oaka, největšího žijícího odborníka na Pokémony.

Žádné potoky krve

Pokémonní hry pro Game Boye i N64 jsou postaveny na soubojích, při nichž neteče krev a nikdo neumírá. Poražený Pokémon je jednoduše polapen, ustoupí nebo je příliš vyčerpaný pro další souboj. Vyčerpané Pokémony je třeba vzít do tzv. Pokécentra, kde se jich ujme pohledná zdravotní sestřička a během několika vteřin (!) je vykurýruje.

Hry

Úryvky děje, jež jsem tu už na několika místech zmínila, se týkají her pro Game Boy a televizního seriálu. Jako správný fenomén ale Pokémon spadá i do jiných kategorií – vynechejme trička, polštáře a další průvodní produkty každé mánie a přejděme rovnou k hrám. Kromě verzí *Red, Blue, Yellow, Gold, Silver* a *Crystal* pro Game Boy si můžete zahrát i *Pokémon Pinball, Snap* nebo si připevnit k pasu Pikachu Pedometer. Nenechte se zmýlit názvem, s pedofilií tahle hra nemá nic společného :-). Pokémony si můžete zahrát i na N64. Jde o *Pokémon Stadium*, hru, která je postavená výhradně na soubojích. Ani tady se pochopitelně neumírá a nesetkáte se tu ani s potoky krve.



Nenechte se „osvačit"!

A pak jsou tu karty. Hrací a sběratelské zároveň. Dá se s nimi vyhrát karetní liga a zároveň mají velkou sběratelskou hodnotu. Ceny za vítězství v lize jsou dost lákavé, často se pohybují v řádech statisíců korun a hráči se mohou podívat do světa (letošní celosvětové finále se koná v San Diegu). Karetní hry se řadí k těm nejoblíbenějším z prostého důvodu: jsou cenově dostupnější než herní konzole a příslušné hry. Mimo to mají slušnou sběratelskou hodnotu, a když máte štěstí, můžete v balíčku, který vás přijde na 100 až 300 Kč objevit vzácnou kartu, jež se dá na burze prodat třeba za 600 Kč. Pokud vás ovšem nějaké chytré dítko "neosvačí". Nedávno se mi svěřila skupinka dvacetiletých hráčů, že se vydali na burzu, kde chtěli s naivními dětmi šikovně vyměnit pár nepříliš cenných karet za vzácné, ale měli co dělat, aby dětičky nepřevezly je.

Karetní pravidla jsou různá, setkala jsem se snad se všemi – od těch nejjednodušších, která si vytvořily děti ve školní družině, až po složitější, podle nichž se hraje liga. Přiznám se, že ta složitější jsem se ještě nenaučila :-). Přesto mohu alespoň naznačit, že principem hry je sestavit co nejlepší balíček, kde budete mít tak dobrou konstelaci karet, že si na vás všichni soupeři vylámou zuby. Až se vám to povede, budete boháči :-).

Konec Pokémonů v nedohlednu?

Co se týče fenoménu jako takového, ozývají se hlasy, že už je celá mánie pasé. Že prý děti už moc "netáhne". V poslední době registruji velký zájem dětí o knihy s příběhem malého kouzelníka Harryho Pottera. Tato skutečnost ovšem zatím nijak nezasáhla fenomén Pokémon. V žebříčcích sledovanosti dětských pořadů je Pokémon stále jednoznačně první, v anketách typu "jaký je váš nejoblíbenější časopis" děti volí Pokémon magazín, v družinách se hraje liga jako o závod... Vypadá to, že Pokémoni přežijí Vánoce, oslaví s námi Nový rok, budou se s námi radovat z přicházejícího jara a možná nás budou doprovázet i na letních prázdninových cestách.

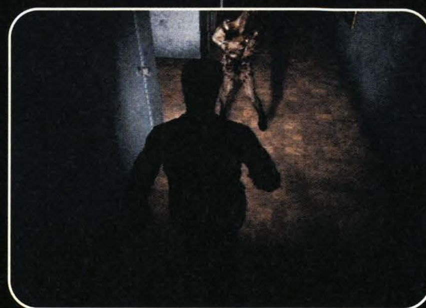
Kateřina Mahdalová
šéfredaktorka měsíčníku Magazín











Now I lay me down to sleep
Pray the lord my soul to keep
If I die before I wake
Pray the lord my soul to take

SILENT HILL 2

Vítáte-li noční můry s otevřenou náručí, jistě nepohrdnete hrou, která jich pár vnese i do času vašeho bdění. Kolem padesáti lidí z týmu, který na hře pod záštitou společnosti Konami pracoval, muselo svou duši upsat ďáblu, než se pustili do práce na pokračování hororového hitu z PSone, akční adventury *Silent Hill*. Jinak snad ani není možné, aby stvořili tak fajnovou temnou podívanou, jakou *Silent Hill 2* bezesporu je.

Vše začíná dopisem. Dopisem od vaší ženy, která ovšem zemřela před třemi lety. Vy, tedy James Sunderland, nevěříte svým očím, když na posledních řádcích čtete: „Čekám tě v Silent Hill, na našem speciálním místě." Může někdo uniknout z říše mrtvých? Je možné, aby vaše žena skutečně žila a čekala v Silent Hillu? Pokud ano, kde hledat to „naše speciální místo"?

James, stejně jak by to udělal patrně kdokoliv jiný, sedá do svého vozu a přijíždí na kraj města, kde ho do rukou dostáváte vy. Nyní je tedy na vás, abyste vkročili do města, ve kterém ale opravdu nic není takové, jak by mělo být. Ještě necítíte mrazení v zádech? Nebojte, budete!

Při hodnocení hry, začnu poněkud netradičně. Pokusím se obhájit grafiku hry, která je mnohými hráči kritizována. Dokonce i lidé, kteří hře propadli, uznávají, že grafika nedosahuje v mnoha ohledech možností PS2. Osobně si myslím, že výsledný vzhled hry byl cílem autorů. Zrnité filtrování v kombinaci s děním na obrazovce vytváří tu správnou atmosféru „špíny", která se táhne celou hrou. Samotné animace a vzhled lokací je na vysoké úrovni a celé město Silent Hill (jednou z jeho inspirací bylo i městečko Twin Peaks) vypadá vskutku tajemně a strašidelně. A řekl bych, že bez onoho „zrnění" už by to zdaleka nebylo ono. Ale souhlasit se mnou nemusíte.

Naopak souhlas po vás budu téměř vyžadovat, když si dovolím hodnotit příběh a hratelnost. Putování Jamese za tajemstvím dopisu od dávno mrtvé ženy je prošpikováno mnoha originálními a často dost „ujetými" (alespoň z pohledu „normálních" lidí) nápady. Místnost plná motýlů, slizký vzhled a pohyby monster, skoky do temných hlubin, jezero a mnoho dalších míst a postav dává hře jednu z nejpůsobivějších atmosfér, kterou kdy hra měla.

Již samotný příchod a prvních pár kroků po městě dává tušit, že tentokrát nás nečekají zástupy zombíků, čekajících na svou popravu, ale hra, která těží ze svého příběhu a stejně jako ve filmu, vše kolem jsou jen prostředky, jak nás upoutat a vzít s sebou na krkolomnou jízdu až na samotný závěr. Po pár dnech hraní budete možná i ze spaní šeptat otázku: co mě tam čeká? Očistění nebo věčné utrpení?
Ovládání Jamese brzy přechází do ruky. Systém



Typ hry: Akční adventure | **Žánr:** Horor | **Datum vydání:** listopad 2001
Vývoj: Konami | **Vydavatel:** Konami | **Počet hráčů:** 1
Slovní hodnocení: Horor, jehož atmosféra se vám zaryje do morku kostí.

boje je sympatický a nenáročný. Dle volby obtížnosti se můžete dočkat různých ulehčení. Jamesovo otáčení hlavy za použitelnými předměty a nepřáteli patří k těm nejužitečnějším.

Všechny sebrané předměty se hromadí v inventáři, odkud je můžete snadno použít. Jsou tu i zbraně, váš zdravotní stav, vzpomínky (nápovědy, hádanky, atd., na které jste cestou narazili) a mapa. Ta je dost nepostradatelná. Nemít ji, brzy ztratíte přehled o tom, kde se nacházíte a hlavně, kde se nachází ty které dveře či rébusy, ke kterým teprve musíte najít klíč. James všechny důležité poznámky sám vpisuje do mapy, takže opravdu nepotřebujete mít po ruce papír a tužky, i když možná nejsou úplně od věci.

Zajímavé je srovnání *Silent Hillu 2* a jiných populárních hororových adventur. Nejznámějším protivníkem titulu Konami je série *Resident Evil* od Capcomu. Obě hry mají podobný engine, herní prostředí a několik variant konce. Ale zatímco *Resident Evil* sází více na akci, *Silent Hill 2* se pyšní řadou tužších hádanek, díky kterým si o něco více zaadventuříme. Pak je tu také naprosto rozdílný způsob budování děsivé atmosféry. Osobně mi víc vyhovuje případ *Silent Hillu*. Pohyb Jamese po exteriérech dává občas vzpomenout na běhání po městečku Blair a okolí ve hře *Blair Witch*. Pocit očekávání mi pak lehce evokoval geniální *Sanitarium*, ale tady je ta podobnost skutečně jen ve stopových prvcích.

A teď přijde to, co v souvislosti se *Silent Hillem 2* neslýcháme často: výčet nedostatků. Není jich skutečně moc, ale nějaké se tu najdou. Jeden z těch, který hráče nejvíc obtěžuje, je nepřesnost při sbírání předmětů a otevírání některých dveří (hlavně tedy branek v plotech). Občas je skutečně náročné sebrat některý předmět, protože k němu musíte přijít na přesnou vzdálenost a ještě tak nelze učinit ze všech směrů. Záleží samozřejmě na tom, kde se předmět nachází. Některé předměty na stole se dají sebrat jen z jedné určité strany stolu, což vás nutí kolem obíhat a hledat správnou pozici. To samé platí u některých vchodů, kdy také musíte najít to „správné" místo. Teď mě



napadá, že podobně je na tom čtení nápisů a všechny podobné činnosti. Není to nic, co se nedá překousnout, ale občas to zdržuje a kazí vychutnání si děje.

Další nedostatek vidím v jedné z věcí, která tvoří příběh. Jde o Jamesovu interakci s okolím, konkrétně jeho okamžité reakce na dění kolem. Není přece nic lepšího, než když váš hrdina slovem (a nebo alespoň titulkem) okomentuje to, že jste s ním hupsli do díry, jejíhož dna nebylo vidět a on přistál na hromadě odpadků. I pouhé monotónní opakování dvou hlášek je lepší než zaryté mlčení. V blahé paměti vzpomínám na řadu „ukecaných"postav, díky kterým jste se s nimi sžili lépe a lépe si vychutnali příběh. Tady, ač je příběh dokonalý, jsem se nezbavil pocitu, že Jamesovi je vlastně jedno, co s ním provádím.

Obě výtky jsou ale spíše detaily, které většina hráčů přejde mávnutím ruky. Horší by bylo, kdyby se James všude zasekával, procházel stěnami, kdyby animace byla trhaná, příběh lineární a nudný, nápady okopírované a atmosféra by byla na bodu mrazu. Ale nic z toho v téhle hororové pecce letošní zimy rozhodně nenajdete.

Místo toho vás čeká mrazivá poetika, lokace, které vám vyrazí dech, různé tváře reality, působivá monstra nebývalých tvarů, zvuky, z kterých vám naskočí vyrážka a hudba, která mi přijde v této podobě u hororu velice revoluční a působivá. Za tenhle soundtrack by měla být udělena cena. Jinak jednou z věcí, která mě na začátku naprosto dostala, je scéna, kdy James strká ruku do otvoru ve stěně, aby vytáhl klíč. Ve chvíli, kdy rukou ucukne zpět, ovladač ve vašich rukách se zachvěje. Tohle propojení děje na obrazovce (který sice běží v enginu, ale vy ho v této chvíli neovládáte – takže jde vlastně o „filmovou sekvenci", která útočí na další z vašich smyslů) s realitou si zaslouží další poklonu.

Putování po Silent Hillu je kořeněno setkáními s různými postavami, jejichž osudy samozřejmě souvisí s vaším. Ať už je to poněkud nedůvtipný Eddie, tajemná Maria, co se až příliš podobá Jamesově ženě nebo holčička Laura, která je možná klíčem k pravdě. Ale jaká pravda může být v Silent Hillu, městě zahaleném v mlze, které život dávno opustil? Je tu nějaká naděje, že James najde svou ženu? Co je skutečné a co je jen sen?

Máte-li hodně volného času a silné srdce, neměli byste výlet do města na hranici reality rozhodně vynechat. V opačném případě, se na cestu nevydávejte. Mohla by být vaše poslední...

Diagnóza: 93%

Pavel Žďárek



MLHAVÁ BUDOUCNOST

Přestože je město Silent Hill plné podivné mlhy, budoucnost herního titulu je podle producenta hry Akihiro Imamury celkem jasná. Možná už víte, že se na Xbox připravuje *Silent Hill*, zatím s přídomkem *X*. Tato hra by měla být Xboxovou verzí hry *Silent Hill 2*, plus něco navíc. Příběh i postavy by podle prozatimních informací měly být totožné, jediné, co se od základu změní je grafický engine a vzhled. Výsledná hra by měla být rychlejší, a pokud tvůrci využijí možnosti nové platformy, grafika by mohla být o dost nadupanější. Kdy se ovšem majitelé Xboxu svého „Tichého kopce" dočkají, je zatím ve hvězdách, protože podle slov Imamury, jde vlastně o stejnou porci práce, jako by se hra předělávala pro PC, a to zabere dost času.

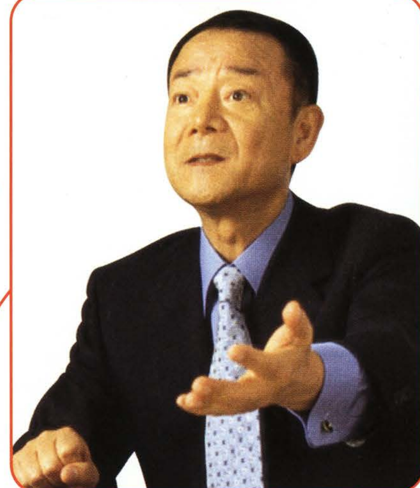
Na otázku, zda se hra objeví i na Gamecubu, odvětil, že konzole GC je určena mladším hráčům, pro které horor není ten správný žánr.

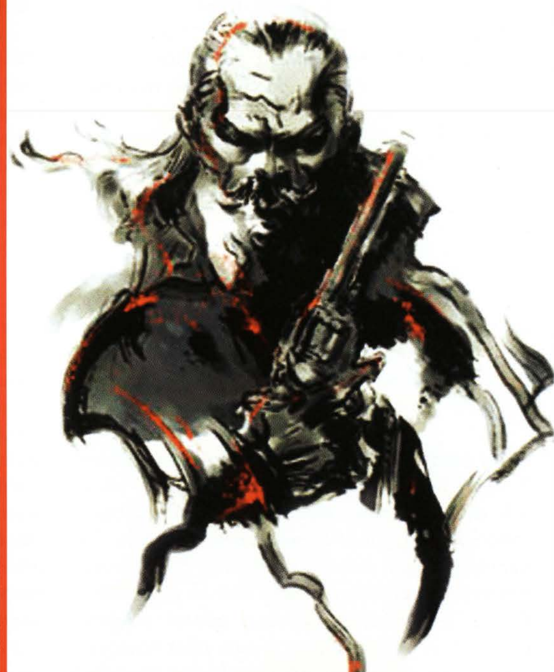












V herním průmyslu lze najít poměrně slušnou řádku firem, které se mohou počítat mezi stálice oboru. Jejich jména jsou dobře známá lidem z herní branže i leckomu hloubavějšímu z řad hráčů. V této skupince pak najdeme i společnosti známé téměř všem, bez rozdílu. Třeba právě Konami, která nás dnes bude zajímat.








Virtua
Fighter 4
TM


SILENT HILL 2


XGEN



KDYŽ SE ŘEKNE KONAMI

Je plno lidí, kterým jméno Konami něco říká. Překvapivě však tyto jedince najdete zejména ve skupině lidí starých něco přes třicet let. Pro ně je často Konami symbolem automatové hry. Jistě si vzpomenete na doby, kdy se počítačové hry ještě počůrávaly zabaleny v osmibitových plenkách. Herní konzole byly něčím ve smyslu krabice s jednou či dvěma hrami a ovladačem. V té době vládly špičce počítačem vytvořené zábavy právě herní automaty. Automaty poskytovaly nesrovnatelně větší výkon a hry na nich byly o několik tříd výše. Nehledě na specializované ovladače, jako třeba světelné pistole nebo volanty, o kterých si přístroje domácí zábavy mohly jen nechat zdát.

Dál tu máme běžné hráče, zejména konzolisty. Ani pro ně není jméno Konami něčím neznámým. Logo Konami jsou zvyklí vídat na svých konzolích, při spouštění řady kvalitních her současnosti.

Málokdo však ví, co všechno Konami znamená a jaká vlastně byla historie této společnosti. Nutno říci, že nic z toho není nezajímavé. My se vám dnes pokusíme rozšířit obzor právě v tomto směru. Proto se podíváme pod jednu pokličku s japonským malováním – začneme tedy americkým snem.

Výlet do historie

Kořeny společnosti Konami sahají do roku 1969. Neznámý japonský človíček jménem Kagesama Kozuki, dnešní prezident Konami, otevírá krámek na prodej a opravu jukeboxů. Čtyři roky se probíjí, jak se dá. Obchody poměrně slušně jdou a firma tak získává cenné zkušenosti. Po čtyřech letech zakládá Konami Industries a vrhá se do výroby výherních a zábavních automatů. A máme tu Japonsko sedmdesátých let, lidstvo objevuje kouzlo spotřební elektroniky všedního dne. Digitální hodinky, magnetofony. Elektronika, kterou jste měli problém nastěhovat do bytu bez vybourávání dveří, je teď tak malá, že si ji můžete brát s sebou na cesty. Ekonomicky silné Japonsko se pohybuje na špičce tohoto dění. Pozadu nezůstává ani Konami a jeho automaty drží krok s dobou. Není tak divu, že ke konci desetiletí je jedním z prvních výrobců na světě, kteří využívají ve svých herních automatech mikroprocesory. Pak přichází úspěšný průnik na americký trh. S příchodem počítačových her Konami nelení a vstupuje i na toto pole. Rozšiřuje se i do dalších zemí – Velké Británie a v roce 1984 otevírá svou pobočku i v Německu. V Evropě pak sleduje místní trendy a pokračuje ve své politice – najít to, po čem zákazník touží, a pak realizovat. V roce 1985 se Konami podílí na vývoji a prodeji her pro první celosvětově úspěšný herní systém – domácí konzoli SNES od Nintenda. Tento krok přišel ve správný čas a Konami tak získalo náskok i v této oblasti. Završení úspěšného růstu bylo uvolnění akcií k volnému obchodu na burze v Tokyu. Psal se rok 1988 a Konami vstoupilo do klubu ekonomických velikánů. Následující desetiletí se Konami drží na špičce a rozšiřuje své, nejen geografické, teritorium působnosti.

Nová éra

V druhé polovině devadesátých let se Konami opět rozmachuje k dalšímu tahu. V roce 1996 vytváří samostatnou divizi pro vývoj herního software. Na to je i navázán projekt elitní akademie pro herní programátory, kde Konami shromažďuje mladé, nadějné programátory pro svoje vývojové týmy. Společnost tak dodává hry pro všechny platformy, zejména pak pro herní konzole. V posledních letech pak Konami nasazuje opravdu pekelné tempo. Staví novou továrnu na herní automaty, zakládá alianci s předním japonským výrobcem hraček, prosazuje se prostřednictvím svých dceřinných společností i ve světě financí a ekonomických servisů. Dodává komponenty do mnoha zemí. Získává i lukrativní licence na výrobu a prodej výherních automatů v několika státech USA, včetně Nevady.

Celá společnost se diverzifikuje do velkého počtu specializovaných divizí, valnou část představuje orientace na herní průmysl. Ovšem Konami neustává ve své snaze objevovat a přivést k sobě nové a dosud neoslovené skupiny zákazníků. Je si vědomo faktu, že populace ve vyspělých zemích obecně stárne, a tak je třeba zacílit i jiné skupiny, než juniory. Hledá cesty, jak nalákat například ženské zákazníky.



Myslíte, že Dance Mat (taneční podložka) pro PlayStation 2 je jedinečná? Omyl. S podobnou podložkou přišlo i Konami ke své taneční hře. Hra samozřejmě obsahuje počítadlo spálených kalorií. A hleďme, úspěch u žen se dostavuje. Dále vlastní Konami systém karetní hry YU-GI-OH! (něco podobného jako Magic The Gathering). Přidejte k tomu spolupráci s předním japonským comicsovým týdeníkem a televizní seriál běžící v televizi. Komerční úspěch je na světě. Ale Konami sahá i do zcela jiných soudků – nakupuje největší síť fitness center v Japonsku. Tu samozřejmě přejmenovává k obrazu svému na Konami Sports Corporation.

Budoucnost?

Konami se snaží jít stále vpřed. V jeho případě nejde o společnost, která by snad šla dopředu s jakousi pevnou vizí, za vytyčeným cílem. Naopak, snahou je razit cestu všude tam, kde se dá najít zákazníky, zkoušet nové cesty. Nezastavovat. I přes recesi v IT oborech, i v herním průmyslu, jde Konami stále dál. Snad právě proto, že se nedrží fixních klišé, ale neustále se přizpůsobuje novým trendům, které ovšem i aktivně vyhledává. Jednoduše řečeno, neveze se s davem, ale snaží se drát stále dopředu. Je otázkou, zda nemůže narazit. Ale zatím pro Konami hovoří třicet let úspěšné aplikace této filosofie. Přejme mu tedy mnoho dalších úspěchů a nám hromadu nových her.

Ondřej Pessr









SEZNAM VYDANÝCH HER OD KONAMI

7 Blades PS2 13/7/2001
Age of Empires II PS2 2/11/2001
Age of Empires II DC březen 2001
Castlevania Chronicles PSone 9/11/2001
Castlevania: Circle of the Moon GBA 22/6/2001
Combat Flight Simulator DC březen 2001
Dance Dance Revolution PSone listopad 2000
Dance Dance Revolution PS2 30/3/2001
Dancing Stage Disney Mix PSone 28/9/2001
Dancing Stage Euromix 2 PSone únor 2001
Deadly Skies GBC 24/11/2000
Ephemeral Fantasia PS2 7/9/2001
ESPN Final Round Golf 2002 GBA 19/10/2001
ESPN Fisherman's Bait 3 GBC březen 2001
ESPN Fisherman's Bait 3 PSone 23/2/2001
ESPN Fisherman's Bait 3 GBA leden 2002
ESPN Golf Master GBA září 2001
ESPN Great Outdoor Games PSone listopad 2000
ESPN International Track and Field PS2 8/12/2000
ESPN International Track and Field DC 22/9/2000
ESPN NBA 2 Night PS2 16/3/2001
ESPN NBA 2001 DC March 2001
ESPN NBA in the Zone 2001 GBC březen 2001
ESPN NHL 2001 GBC March 2001
ESPN NHL National Hockey Night PS2 25/5/2001
ESPN Winter X Games PS2 26/1/2001
ESPN X Games Skateboarding GBA 16/11/2001
ESPN X Games Skateboarding PS2 29/11/2001
ESPN X Games Snowboarding PS2 24/11/2000
F1 World Grand Prix PS2 6/4/2001
F1 World Grand Prix 2 DC 24/11/2000
Frogger's Adventures: Temple of the Frog GBA podzim 2001
Frogger: The Great Quest PS2 podzim 2001
Goemon Action PS2 1/4/2001
Gradius Advance GBA 9/11/2001
Gradius III & IV PS2 24/11/2000
International Superstar Soccer PS2 24/11/2000
International Superstar Soccer PSone 8/12/2000
International Track and Field DC 6/10/2000
International Track and Field Summer Games GBC 15/9/2000
ISS 2000 GBC 6/10/2000
ISS 2000 N64 22/9/2000
ISS 2001 GBC 30/3/2001
ISS Pro Evolution GBA 23/11/2001
ISS Pro Evolution 2 PSone 23/3/2001
ISS Pro Evolution 2 PS2 23/3/2001
Jurassic Park III: Park Builder GBA listopad 2001
Jurassic Park III: Primal Fear GBA 19/10/2001
Jurassic Park III: The DNA Factor GBA 17/8/2001
Krazy Racers GBA 22/6/2001
Links Golf DC March 2001
Metal Gear Solid 2 PS2 jaro 2002
Monster Force PSone březen 2001
Monster Force GBC březen 2001
Motocross Madness DC březen 2001
NBA In the Zone 2000 GBC 15/9/2000
NBA In the Zone 2000 PSone 8/9/2000
NBA In the Zone 2001 PS2 2/3/2001
Nightmare Creatures 2 PSone 22/9/2000
Nightmare Creatures 2 DC 22/9/2000
Police 911 PS2 listopad 2001
Pro Evolution Soccer PS2 15/11/2001
Red PS2 2001
Ring of Red PS2 červen 2001
Seven Blades PS2 28/9/2001
Shadow of Memories PS2 březen 2001
Silent Hill (Platinum) PSone říjen 2000
Silent Hill 2 PS2 23/11/2001
Silent Scope PS2 24/11/2000
Silent Scope DC 17/11/2000
Silent Scope 2: Fatal Judgement PS2 15/11/2001
The Grinch PSone 8/12/2000
The Grinch DC 15/12/2000
The Grinch GBC 24/11/2000
The Grinch PC 15/12/2000
The Mummy PSone 8/12/2000
The Mummy GBC 8/12/2000
The Mummy PC 15/12/2000
The Mummy DC 2/2/2001
Track and Field PS2 24/11/2000
Woody Woodpecker Racing PSone 15/12/2000
Woody Woodpecker Racing PC 15/12/2000
Woody Woodpecker Racing GBC 15/12/2000
Woody Woodpecker Racing DC 2/2/2001
Zone of Enders PS2 23/3/2001

STRUKTURA KONAMI CORPORATION

Konami v současné době představuje opravdu slušné impérium. Pro představu tu pro vás máme schémátko hlavních segmentů.

Konami Group
Amusement Machines – Herní stroje

Popis: Tato skupina se zabývá výrobou a prodejem klasických herních automatů. Vývozy probíhají do celého světa, externí zastoupení najdete pro Ameriku, Evropu a Asii (Hong Kong).

Stav: V současné době tato větev zápasí s odlivem zákazníků vlivem rozvoje domácí zábavy (zejména konzole). Velkou roli hrají i mobilní sítě poslední generace, které umějí zprostředkovat kvalitní zábavu. Dále jsou klasické herny vytlačovány též internetovými kavárnami a manga obchody. Tento trend je výrazný zejména přímo v Japonsku, ovšem platí i v obecných intencích. V současnosti jsou požadovány zejména komplexní arkády. Zatím je v nabídce pro Japonsko asi dvacet her, arkád. Pro svět je v zásadě možno všechny dodat také.

Prodeje: Za poslední období pokles o 32,4 %.

Celkem: 17,129 miliard jenů.

Výhled: Plánuje se síťová hra i pro automatové hry. Společnost tak chce opět přijít s něčím, co by ji odlišilo od konkurence.

Consumer-use Software – Koncový software

Popis: Pod tímto názvem nacházíme pro nás zajímavou divizi, která se zabývá vývojem a prodejem herního software. Má dvě hlavní vývojová centra v Osace a Tokyu. Zajímavostí je i škola pro herní programátory. Celkově se jedná o skupinu asi deseti domácích firem, z nichž některé se starají je o prodej či technologie. V zahraničí pak najdeme zhruba pět zastoupení firmy.

Stav: Prim teď hrají PlayStation 2 mezi stolními konzolemi a Game Boy Advance mezi handheldy. Poslední dobou se pozornost upírá i směrem k Xboxu od Microsoftu a Gamecubu od Nintenda. Probíhá exkluzivní spolupráce se sportovním kanálem ESPN, je tak zajištěn přísun nových a kvalitních sportovních her. Obdobně probíhá kupříkladu spolupráce s Universal Studios (*Grinch, Mumie*).

Prodeje: Za poslední období pokles o 3,4 %.

Celkem: 59,176 miliard jenů.

Výhled: Nejdynamičtější část koncernu. Do budoucna vůbec jeden z hlavních pilířů společnosti Konami.

Pachinko Systems

Popis: Výroba a prodej specifických výherních automatů pro Japonsko.

Stav: Konami se daří dominovat na trhu, obecně dobře jdoucí obchody.

Prodeje: Za poslední období růst o 11,3 %. **Celkem:** 14,666 miliard jenů.

Výhled: Již tradiční součást koncernu. Svoje místo na slunci má jisté.

Gaming Machines – Výherní automaty

Popis: Výroba a prodej výherních automatů. Prodej zejména do USA a Austrálie, cca 50 %, respektive 20 % produkce.



OČEKÁVANÉ HRY OD KONAMI

Airforce Delta Storm Xbox TBA
Contra GBC TBC
Crash Bandicoot X Xbox TBA
ESPN Championship Golf 2002 GBA TBA
ESPN National Hockey Night 2002 PS2 TBA
ESPN National Hockey Night 2002 Xb TBA
ESPN NBA 2Night 2002 PS2 TBA
ESPN NBA 2Night 2002 Xbox TBA
ESPN NFL PrimeTime 2002 PC TBA
ESPN NFL PrimeTime 2002 PS2 TBA
ESPN NFL PrimeTime 2002 Xbox TBA
Goemon GBC TBC
Goemon PSone TBC
Jurassic Park X Xbox TBA
Metal Gear Solid X Xbox TBA
Silent Hill X Xbox TBA
Stranded Kids 2 GBC TBC

VYSVĚTLIVKY:
TBA – TO BE ANNOUNCED (BUDE OZNÁMENO)
TBC – TO BE CONFIRMED (BUDE POTVRZENO)

Stav: I přes mírnou stagnaci se obchody rozvíjejí dobře.
Prodeje: Pokles o 34,5 %. Celkem: 8,51 miliardy jenů.
Výhled: Slibně se rozvíjející expanze na americký a australský trh jistě přinese zisk.

Creative Products
Popis: Vývoj a výroba drobnějších produktů. Karetní hry, audio CD, vlastní publikace, herní handheldy pro děti, postavičky z oblíbených her a další předměty s touto tématikou.
Stav: Zejména karty táhnou, ostatní však drží laťku též poměrně vysoko.
Prodeje: Růst o 117,6 %. Celkem: 60,525 miliard jenů.
Výhled: Slibně se rozvíjející větev. Hlavně v oblasti karetních her.

Health Entertainment
Popis: Síť fitness center po Japonsku.
Stav: Byl zakoupen největší fitness řetězec v Japonsku, přes 10 % tamního trhu. I několik dalších firem.
Výhled: Fungující systém, zdroj potenciálních zákazníků pro ostatní části koncernu.

Amusment Operations
Popis: Podpora prodeje herních automatů na domácím trhu.

Finance
Popis: Finanční a anylitické služby.
Stav: Konami Capital, Inc. Zprostředkovává finanční služby nejen svým koncernovým bratříčkům a sestřičkám.

DIVIZE: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC.
ZHRUBA 230 ZAMĚSTNANCŮ

Jak se tu vzala nová divize pro vývoj a prodej her a herního příslušenství?

1996
– založená jako 100 % dceřinná společnost Konami Corporation za účelem produkce koncových herních zařízení a software
– vyrábí adventuru *Policenauts* pro Segu Saturn

1998
– produkuje japonskou a U.S. verzi *Metal Gear Solid* pro Sony PlayStation
– produkuje hudební arkádu *Beatmania* pro Sony PlayStation
– produkuje karetní bojovou hru *Yu-Gi-Oh! Duel Monsters* pro Nintendo Game Boy

1999
– produkuje evropskou verzi *Metal Gear Solid* pro Sony PlayStation
– *Metal Gear Solid* získává cenu Excellence Prize in the Digital Art [Interactive] Division na druhém Agency for Culture Affairs Media Arts Festival
– *Metal Gear Solid* získává ocenění Award of Excellence na třetích Computer Entertainment Software Association (CESA) Awards

2000
– *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* získává tři ocenění – Best of Show (nejlepší na show), Best Visuals (nejlepší vizuální hra) a Best Adventure Game (nejlepší adventura) – na Electronic Entertainment Expo 2000 (E3)
– *The Bemani* série láme hranici tří milionů prodaných kopií
– *Metal Gear Solid* série překračuje číslo šesti milionů prodaných kopií celosvětově
2001
– *Yu-Gi-Oh!* série jde přes sedm milionů prodaných kusů
– *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* opět získává ceny na Electronic Entertainment Expo 2001 (E3), včetně Best of Show a Best Action Adventure Game



LABORATOŘ



Laboratoř magazínu Xgen, která se před vámi potřetí otevírá, opět přináší praktické informace pro majitele konzolí. Tentokrát se zaměříme na způsoby, jakými lze z vaší konzole udělat přehrávač filmů. Jinak stále platí, že i vy sami můžete do této rubriky přispět se svými postřehy a nápady.

Stačí nám poslat příspěvek e-mailem (redakce@xgen.cz) nebo na disketě. Nemůžeme vám slíbit, že otiskneme každý příspěvek, ale co se nevejde do magazínu, naleznete na internetové adrese www.xgen.cz. Do předmětu e-mailu nebo na obálku připište heslo: Laboratoř.

KINO NA KONZOLÍCH

Když se pár týdnů po zahájení prodeje PS2 v Japonsku objevila první čísla, vyhodnocující úspěšnost nové herní konzole u zákazníků, odborníci byli překvapeni zajímavým faktem.



Průměr počtu prodaných her na jednu konzoli takřka limitoval k jedné! Při zkoumání tohoto úkazu vyšlo najevo, že mnoho lidí si kupuje PS2 jako relativně lacinou možnost, jak přehrávat DVD filmy, a o hry vlastně zase tak moc zájem nemá. Ono se to samo nabízí – když už něco připojuji k TV, a má to CD/DVD mechaniku, proč by to mělo sloužit jen k hraní?

Při slovech „CD", „přehrát" a „film" se majiteli PC obvykle vybaví slovo „divx" a pohled mu zaletí k polici plné pirátských verzí filmů. Uděláme proto raději jasno hned – na divx zapomeňte. Jakkoliv se, díky optimalizaci pro jednotný hardware, i starší generace herních konzolí více než vyrovná PCčkům ve vzhledu her, při přehrávání kompresovaného filmu je důležitá jen hrubá výpočetní síla. Necelých 40 MHz PlayStationu nebo 200 MHz u Dreamcastu tak nedovolují ani začít uvažovat o tom, že by pro ně mohl někdy divx přehrávač vzniknout. Jinak tomu bude asi u Xboxu a PS2, ale to je v téhle chvíli hudba vzdálené budoucnosti...

U starších konzolí existují dva způsoby, jak se k filmům dostat. Ten dražší je zároveň i spolehlivější – dokoupit si ke konzoli přídavný hardware. Při cenách kolem 30 dolarů to není pro nikoho nedosažitelné řešení, obzvláště když jedinou další alternativou jsou softwarové přehrávače, povětšinou zoufale (a marně) se snažící dokázat, že alespoň na cosi, odpovídající mpeg1, vaše konzole má... To cosi se obvykle nazývá Video CD (VCD).

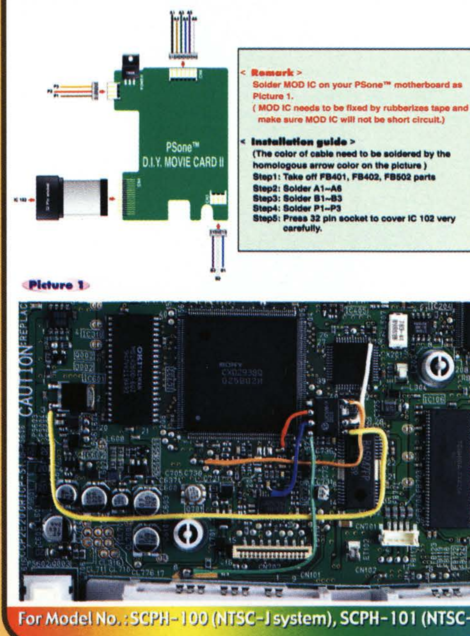


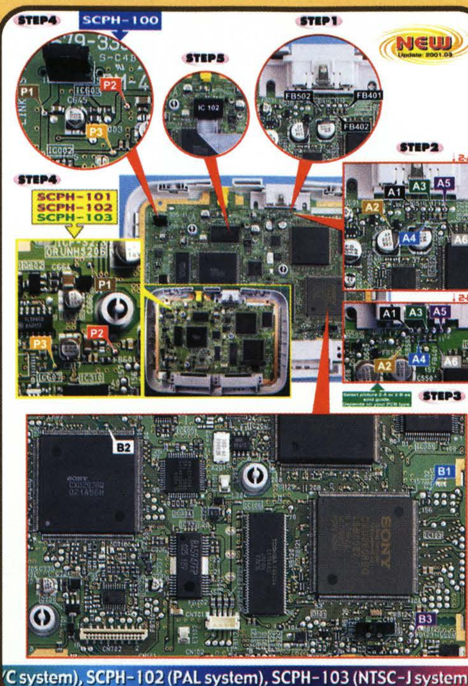


HARDWARE

VCD je formát, populární především v Asii. A to nejen díky množství pirátsky lisovaných disků (VCD verze nového filmu je zpravidla k dostání ve stejnou chvíli, kdy je v USA uváděn do kin). Na pultech kamenných i internetových obchodů je dodnes VCD vyhrazeno místo rovnoprávné s DVD disky. K oblibě formátu přispívají i velmi laciné přehrávače, často ve formě VCD addonů pro jiné zařízení vybavené CD mechanikou – třeba právě herní konzoli. Hardwarové VCD moduly jsou pro majitele konzolí výhodné. Zajišťují bezproblémovou funkci v reálné rychlosti, cena je většinou lidová (25 – 45 amerických dolarů), a vzhledem k výstupu na televizní obrazovku nevadí, že VCD je v podstatě pouze přesně definovaný mpeg1 (352x240 ve 30 fps nebo 352x280 při 25 fps), nad jehož kostičkovatostí by se každý na PC monitoru jen posměšně ušklíbnul. Pro Nintendo 64 už asi potřebný Doctor V64 neseženete, ale VCD modul pro Sega Saturn koupíte ještě výjimečně na internetu i dnes, totéž pro Sony PlayStation pak běžně. Pokud máte zájem, obslouží vás rádi třeba na *www.lan-kwei.com* nebo *www.lik-sang.com*.

U starých typů PlayStation se hardwarové VCD moduly připojují na zadní port přístroje. Proto je nelze použít u PSone, ale samozřejmě není třeba zoufat – většina výrobců vyrábí verzi i pro nový typ PlayStationu, ovšem tentokrát budete muset konzoli rozebrat. Postup je poněkud netriviální, a pokud se chcete alespoň vyděsit, podívejte se na obrázky, umístěné na URL pod tímto textem.





For Model No.: SCPH-100 (NTSC-J system), SCPH-101 (NTSC-U/C system), SCPH-102 (PAL system), SCPH-103 (NTSC-J system)

SOFTWARE

Každá konzole s CD mechanikou je schopná přehrát nějaký film – to vás asi napadne při pomyšlení na různá intra či outra her. Převádět ale svou sbírku filmů do jakési podivné formy jen proto, abyste se na film mohli podívat v podobě silně připomínající univerzální titul „Válka kostek"? Občas se někdo najde. Zejména z početné skupiny majitelů PlayStationů se čas od času vynoří talentovaný programátor, a po zběsilém úsilí vypotí další důkaz, že na PSone je plynulý mpeg1 utopií. Přejděme proto raději k jediné konzoli, kde je přehrávání filmů opravdu v praxi využitelné – Sega Dreamcast.

Existence komerčně prodávaných přehrávačů dokazuje jasně, že Dreamcast nemá s VCD problémy. Na výběr je dokonce několik konkurenčních produktů, prakticky se ovšem od sebe takřka nelišících. Přestože se programy jako XingHong VCD Player běžně prodávají, legální příliš nejsou, neb povětšinou obsahují nelicencované části programů, ukradené odjinud (např. WinCE knihovny). Důležité ale je, že VCD disky přehrávají bez problémů, v plné rychlosti, a umožňují i výměnu VCD bez nutnosti rebootovat Dreamcast nebo dokonce přidávat kopii programu na každé VCD. Zajímavostí komerčních softwarových VCD playerů pro Dreamcast je také to, že se k nim často přímo dodává (nebo se minimálně dá za levný peníz dokoupit) i dálkové ovládání.

Na filmy se ale můžete podívat i zadarmo a zcela legálně, díky přehrávači GypPlay. GypPlay 2.0 je freeware (přesněji řečeno je sponzorován internetovým obchodem LikSang). Zvládne filmy v mpeg1 obecně, a také originální VCD – ovšem s výhradou, že je třeba GypPlay na něj připálit. Program totiž neumožňuje vyměňovat za chodu CD, pouze originální GDROM. K čemu originál GDROM? Filmy ve většině Dreamcast her jsou ve formátu velmi podobném mpeg1, a pokud najdete na GDROM soubory s koncovkou .M1V, GypPlay vám je ochotně přehraje. K tomu nabízí standardní funkce jako jsou pauza, přetáčení pomalu i rychle, zobrazovaní informací o filmu na obrazovce a dokonce na VMU, file browser, automatické prohledávání disku na výskyt přehratelných souborů, a dokonce i autoplay.

GAME BOY ADVANCE

Úplně slyším ty hlasité výkřiky – „Cože, přehrávat filmy na GBA??!". Jen klid. Přestože teoreticky tomu nic nebrání, asi málokdo bude věnovat peníze na nákup potřebného hardware a úsilí na nutné encodování do správného formátu tomu, aby pak přátelům hrdě předvedl v hospodě mihotavý obraz velikosti větší poštovní známky.

Že možnost přehrát si i docela dlouhý film v koukatelné kvalitě („koukatelné" ve smyslu srovnání třeba s watchmany) nemusí být naprostá utopie, dokazuje francouzská firma 4X Technologies. Kvalitu jejich video codecu jste už mohli posoudit v některých PC hrách (*Alone in the Dark 4*). Převod algoritmu pro Game Boy Advance se podařil nad očekávání, a přesvědčit se o tom může každý ve dvou ukázkách, které 4X uvolnili. Jsou to dva francouzské trailery filmů *Matrix* a *Ice Age*. Tři minuty filmu se zvukem zaberou celou 8 MB cartridge, takže i při uvažované maximální velikosti cartridge, se kterou GBA dokáže pracovat, se na devadesátiminutový film rozhodně nepodíváte. Ale na jednu epizodu vašeho oblíbeného anime seriálu bez problémů, a tak je tahle technologie už dnes použitelná jako účinný životabudič – stačí si flashnout třeba některý z dílů Ippatu Kikimusume...

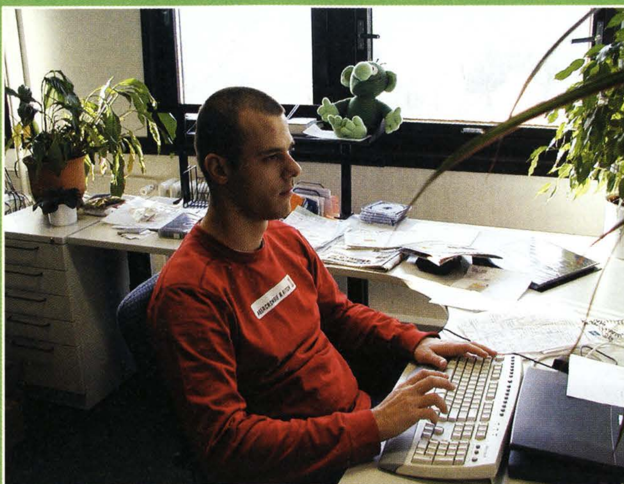
Oba filmové trailery si můžete stáhnout ve formátu vhodném pro flashovatelné cartridge nebo GBA emulátor na webu Xgenu – *http://www.xgen.cz/download/*. Stejně tak zde najdete i veškerý další volně šiřitelný software, o kterém jste se v článku dočetli.

Evilmind

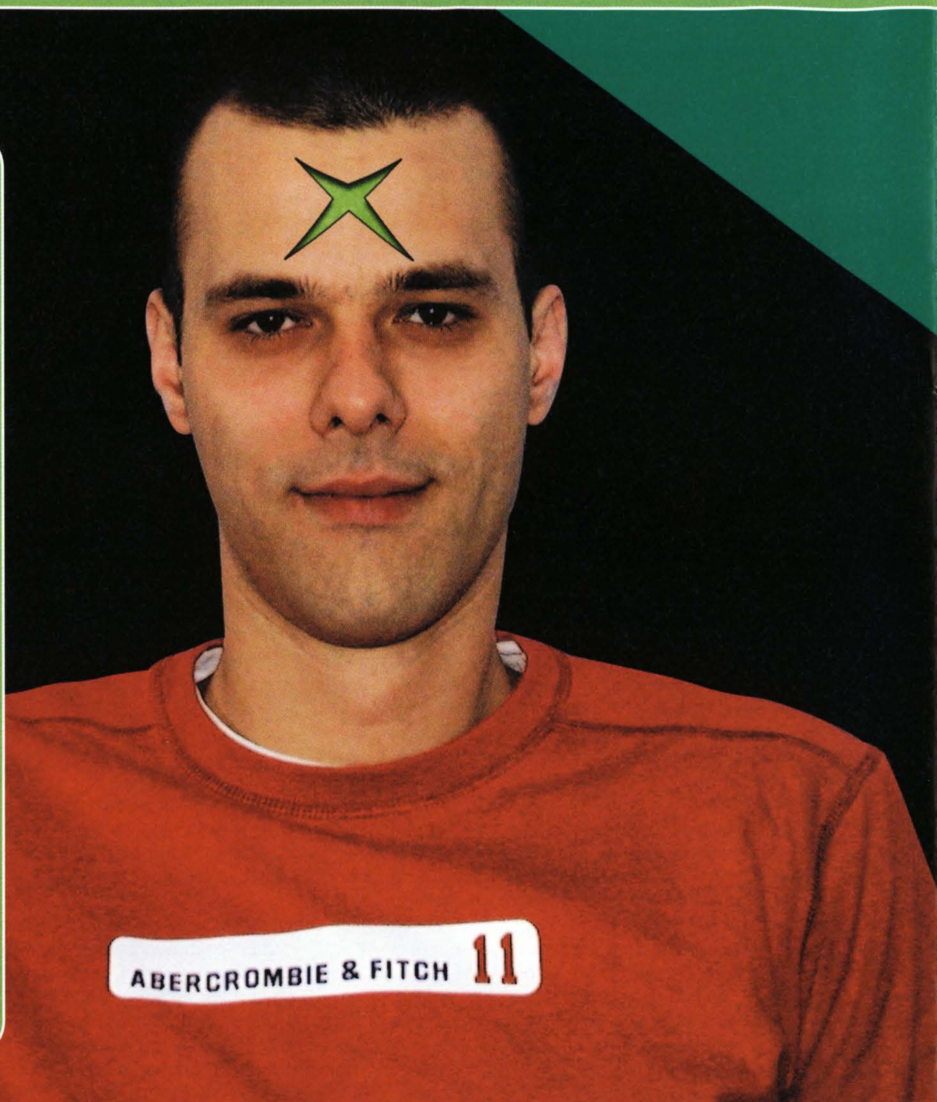








Tentokrát vám přinášíme rozhovor s Tomášem Koškou, product marketing managerem společnosti Microsoft. Řeč se v našem rozhovoru točila především kolem Xboxu, který se již za mořem začal prodávat a který se také chystá ke vstupu na český trh. Kdy? To je jedna z otázek, na kterou na následujících řádcích najdete odpověď.



KONZOLISTÉ NEMAJÍ

Začnu asi nepříliš překvapivou otázkou. Společnost Microsoft je známá všem majitelům PC, ale o videoherní trh zatím neprojevila přílišný zájem. Netušíte, jak se zrodil nápad přijít na trh s konzolí Xbox?

U zrodu všech nových projektů ve společnosti Microsoft stojí přesvědčení, že můžeme přinést zásadní technické inovace a výrazně přispět k revoluci v daném odvětví. Xbox přináší dosud nevídané zážitky ze hry v době, kdy odvětví domácí zábavy očekává období růstu a revolučních změn.

Xbox je pro většinu konzolistů převlečeným PC. Jak byste to komentoval vy?

Na začátku vývoje konzole Xbox nám bylo jasné, že konzolisté nemají PC v oblibě. Chtějí rychlý start hry, jednoduchou a nekomplikovanou konfiguraci. Nehrají hry u pracovního stolu, ale v obývacím pokoji. Tohle vše jsme zapracovali do designu zařízení a první reakce napovídají o tom, že se nám to povedlo.

Čtenáře bude asi nejvíc zajímat, kdy se Xboxu dočkáme v České republice?

V České republice předpokládáme uvedení na trh v druhé polovině roku 2002, pravděpodobně v září 2002. Pro nás a pro partnery naší firmy je to velká příležitost a chceme se ujistit, že uvedeme Xbox na trh v době, kdy jsme schopni zajistit dostatečný počet konzolí pro náš trh.

Teď trochu obecně. Co společnost Microsoft chystá pro své zákazníky na příští rok v ČR (jak pro konzolisty, tak PCčkáře)?

V závěru tohoto roku a v příštím roce uvedeme celou řadu novinek pro PC – jedná se především o *Flight Simulator 2002*, *Zoo Tycoon*, pokračování *Age of Empires* pod názvem *Age of Mythology*, dále je hodně očekávaný titul *Dungeon Siege* nebo akční hra *Freelancer*, mezi mé oblíbené tituly patří rozhodně *Sigma*. Za pozornost také stojí nový operační systém pro domácí použití a hry - Windows XP Home Edition, který přichází v české verzi v prosinci 2001.

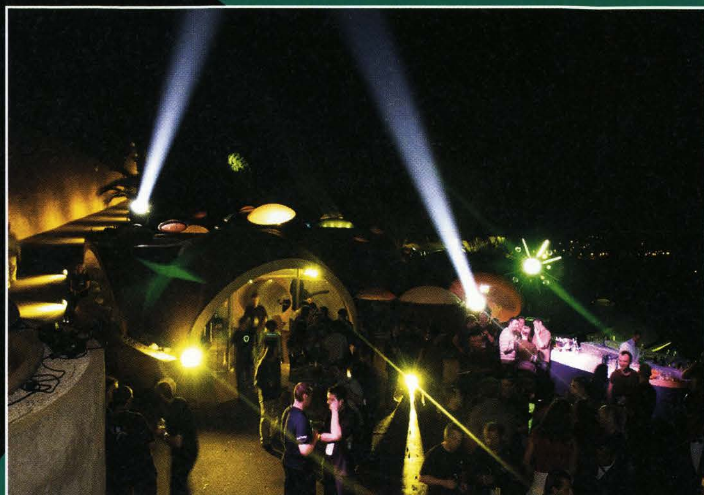
V případě Xboxu soustředíme naše aktivity až na druhou polovinu roku, čekají nás desítky zajímavých titulů. Jedná se o *Oddworld: Munch's Oddysee, Halo, Project Gotham Racing* a mnoho dalších.

Zpět k Xboxu. Jaké hry se v České republice objeví v první várce a kolik jich bude?

Jedná se o desítky titulů. Od uvedení konzole na trh v USA v listopadu tohoto roku je k dispozici









PC V OBLIBĚ

více než 20 titulů z naší dílny a od třetích stran. V ČR se budeme soustředit i na některé čistě evropské a české tituly. V době uvedení v ČR předpokládám, že bude k dispozici přes stovku titulů.

Máte obavy z konkurence na trhu? Přeci jenom PlayStation, ale i Nintendo má ve videoherním průmyslu zvučnější jméno než Microsoft a jsou na našem trhu o něco déle.

Nikdy nebylo zvykem startovat z první pozice. Značka Microsoft patří k druhé nejznámější na trhu a naši lidé mají pověst dravých a vytrvalých hráčů.

Chystáte nějakou rozsáhlou marketingovou kampaň pro Xbox?

Ano.

A můžete alespoň naznačit, o co půjde? Dočkáme se například pojízdných Xbox „stanic", které jezdí jako předvoj launche po USA?

Něco podobného jsme již vyzkoušeli s Windows XP. Naším cílem bude samozřejmě umožnit vyzkoušení konzole co nejširšímu okruhu uživatelů.

Něco trochu osobního. Vy hrajete hry? Jaké a na jaké platformě?

Moje srdce si před lety získal *Microsoft Neverhood*, jinak jsem fanatik do civilního létání, hraji proto pravidelně *Flight Simulator* a další letecké simulátory. Většinou vyzkouším všechny tituly, které uvádíme na trh, času na aktivní hraní je ale málo. Potom jsem propadl titulu *Oddworld: Munch's Oddysee* pro Xbox. Chci se rovněž věnovat PlayStationu a projít jejich portfolio.

A poslední otázka. Jaké máte koníčky a jak trávíte svůj volný čas?

Veškerý volný čas věnuji relaxaci po práci, jezdím na kolečkových bruslích, chodím plavat a nebo lezu po kopcích a horách. Jsem cestovatelský fanatik, doma cestuji s prstem po mapě, o dovolené hned beru bágl a utíkám pryč mimo civilizaci. Minulý víkend jsme s kolegy jezdili na koních a to byl také úžasný zážitek.

Děkuji za rozhovor.

Za Xgen se ptal Pavel Ždárek
Foto: Ondřej Pessr a archív





Typ hry: Doomovka | Žánr: Sci-fi | Vývoj: Gear Box | Vydavatel: Sierra

HALF LIFE: DECAY





Nejlepší hra svého žánru je konečně tu. Se vším, co k ní neodmyslitelně patří a se vším, co šťastným majitelům PS2 navrch přislíbila. To znamená kompletní ničím neochuzený originál s báječnou hratelností a vtahující atmosférou, navíc disponující výborně vyřešeným „user friendly" joypadovým ovládáním (á la *Red Faction* + autolock; nebo USB myš a klávesnice), podstatně vylepšenou grafikou s konstantním a vysokým frameratem a těmi nejchytřejšími enemáky, jaké jste viděli. Třešničkou na dortu je pak skvělý kooperativní mód pro dva hráče (můžete ho ale hrát i sami a mezi postavami přepínat, ale není to ono) *Decay*, který JE skvělý a celkem adrenalinový („sejvovat" můžete narozdíl od single playeru jen v určitých místech). Deathmatch je ovšem díky malým možnostem celkem nic moc. To ovšem těžko něco změní na tom, že jde o nejlepší verzi *Half-Lifea*. Nejlepší verzi 3 roky staré hry, což si přeberte sami.

Jan Spáčil



Typ hry: Doomovka | Žánr: Sci-fi | Vývoj: Raven Software | Vydavatel: Activision

SOLDIER OF FORTUNE



Když se v roce 1998 objevily první screenshoty z připravované „doom-like" hry *Soldier of Fortune*, vyvolaly asi největší vlnu diskusí o brutalitě ve hrách od dob *Carmageddeonu*. Bezduché dílko z mladé dílny Raven Software ovšem sklízelo po světě velké úspěchy. V čem bylo tak unikátní? Autoři stavěli na sice modifikovaném, ale přeci jen zastaralém enginu *Quakea III*, novinkou však bylo 26 „zón", kterými rozparcelovali všechny postavy ve hře. Zásah každé ze „zón" pak způsobuje postavě jinou újmu: lze jí jen vystřelit zbraň z ruky či ustřelit klobouk, ale stejně lze naložit i s její hlavou, rukou, nohou... Pravé sadistické orgie pak dodnes pořádají krvelační hráči s plamenometem, nožem, samopalem, jejich protivníci hoří, přicházejí o údy a vnitřnosti, krvácí a sténají. Raven sice implementovali do své hry možnost omezení násilí ve hře, což mělo radovánky znepříjemnit dětem, ale tomu, že se tak děje, věří jen komise pro „cejchování" her podle věku.

Bylo jen otázkou času, kdy se *SoF* objeví i na monitorech konzolí. První vlaštovkou je verze pro PS2. Grafická stránka bude asi lepší než u staré PC verze, možná nezůstane jen u původních dvanácti zbraní, ale zkrátka půjde jen o konverzi brutální a naturalistické střílečky.

Pavel Hacker



Typ hry: Bohovka | Žánr: Fantasy | Vývoj: Lionhead | Vydavatel: Electronic Arts

BLACK & WHITE





Ačkoli strategiím není PlayStation zrovna platformou zaslíbenou, sem tam se nějaká ta vlaštovka objeví, a zpravidla jde o ty nejlepší, trhem prověřené PC tituly. Po *Age of Empires 2* přichází i konverze geniální strategie Petera Molyneuxe *Black & White*. Toto umělecké dílo herního trhu, které vznikalo řadu let a v němž autor zúročil své bohaté zkušenosti s legendárními díly, jako jsou *Populous*, *Powermonger* a *Dungeon Keeper*, je označováno jako simulátor boží moci, což je výstižný termín. Hráč se totiž ocitá v roli bůžka, jehož úkolem je péče o své ovečky obývající rozlehlý svět, na který bůh shlíží ze svého božího mraku. Na ostatních mracích však sedí řada jiných bůžků, kteří také mají zájem o obracení lidiček dole na tu „správnou", tedy jejich víru, a vzniká tak tuhý konkurenční boj. Metodou cukru a biče je tedy třeba získávat zástupy věřících, a ve volném čase pak opečovávat boží dítě, roztomilého (no...) titána. Geniální, originální a silně návyková hra si tedy razí cestu na PSone; nepochybuji o tom, že se tím jen rozšíří řady jejich věrných fandů. Uvedení na trh je naplánováno na 5.12. tohoto roku, takže se stratégové nemusí bát, že by jim Ježíšek nic pod strom nenajažil.

Pavel Hacker



Typ hry: Akční adventure | Žánr: Sci-fi | Vývoj: DreamCatcher Interactive | Vydavatel: DreamCatcher Interactive

FRANK HERBERT'S DUNE





Nová akční adventura na PlayStation 2 od francouzských vývojářů nás zavede přímo do centra dění známého románu od Franka Herberta, Duna. Kdo nezná pouštní svět Arrakisu, viděný blankytně modrýma očima Fremenů, kdo si nedovede představit kořením protkanou poušť z orbitu pozorovanou hvězdnými navigátory, zrádné Harkonneny ani vznešené Artreidy, asi ze hry nebude mít to nejdůležitější, a to je příběh. Silný, jak jen může být, doplněný pěknou grafikou a varietou misí, dělá z této hry napjatě očekávaný titul. Jako následník vyvražděného rodu Artreidů musíte získat důvěru u místních Fremenů, abyste se pomstil a osvobodil planetu. Hra se soustředí na tajné mise, infiltrování nepřátel, zneškodňování vrahů apod., budete muset dokonale ovládnout různé techniky boje (hlavně s nožem – Fremenským Crispelem), řídit písečného červa (zvíce 200 metrů délky a cca 20 v průměru) a další chuťovky. Dobrou chuť!

Jiří Švejcar

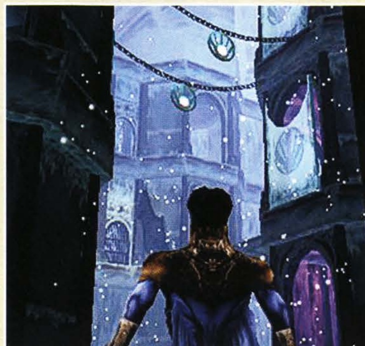


Typ hry: Akční adventure | Žánr: Upíři | Vývoj: Crystal Dynamics | Vydavatel: Eidos Interactive

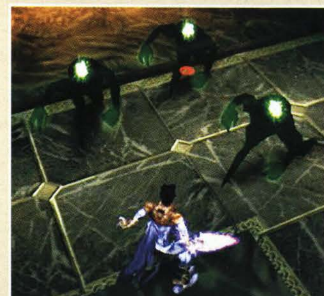


SOUL REAVER 2



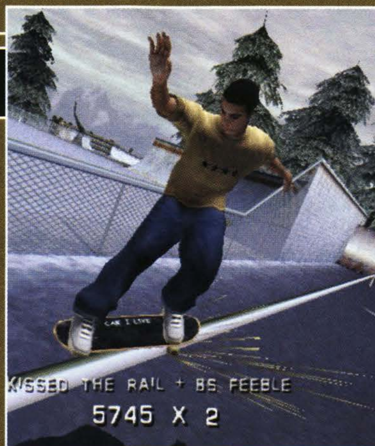






Jestli se chcete dozvědět, o čem si to povídají nosgothští vampíři a jaké pikle zároveň kují Kain s Moebiusem, je konečně na čase oprášit vzpomínky na Raziela a jeho předešlé dobrodružství a vydat se na jeho další nebezpečnou pouť. Dvojková verze se bude pyšnit vylepšenou grafikou herních prostředí s opět mírně gotickým nádechem, zdokonaleným systémem soubojů (Raziel bude mít nová bojová komba a fatality), komplexnějšími hádankami a samozřejmě ohromně zapeklitým příběhem. Přepínání mezi hmotným a spektrálním světem zůstává zachováno, stejně tak i nepřítomnost nahrávacích časů během hry, ta je na nosiči DVD, kde budou ke zhlédnutí různé skeče a rendery, historické pozadí říše Nosgothu psané textem a hlavně trailer bratříčka jménem *Blood Omen 2*. Dohrání prvního dílu znamenalo dost otevřený a nejasný konec, což se má v tomto pokračování objasnit, ale zároveň taky přinést další nedořešené zápletky. Že by upírům pořád ještě neodzvonilo?

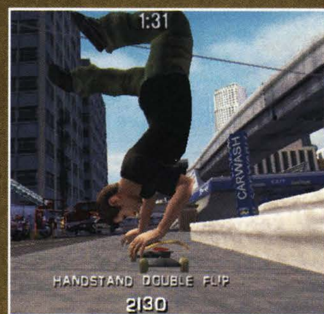
Tomáš Haluza



Typ hry: Sportovní | Žánr: Skate | Vývoj: Neversoft | Vydavatel: Activision



TONY HAWK´S PRO SKATER 3



Má to vůbec cenu vytvářet nový díl, když ty dva předchozí byly ztvárněny na hranici, blížící se téměř čiré dokonalosti. Odpověď je překvapivě kladná a jednoznačná, čeká nás totiž vůbec nejlepší skateová hra všech dob. *Tony Hawk* nabírá svěží třetí dech, nabídne kouzelně vyobrazená herní prostředí (Paříž, Tokyo, Kanada, aj.), dále Park Editor s již předem vytvořenými 20 parky, realistické animace postav, originální koncepce levelů a provádění triků, které má patřičný švih a rozmanitost v provedení (nový revert trik dokáže opravdu divy). To, že jde do toho *Tony* na PS2 rovnou po hlavě, neznamená jen, že demonstruje další prvek ze své akrobatické sbírky, ale hlavně, což je zcela zásadní, možnost hraní online. Za použití Sony adaptéru (již se chystá), USB modemu nebo ethernet adaptéru pro hraní přes lokální síť LAN bude možné porovnat své umění s kýmkoliv na světě, a to už je pádný důvod k tomu, abychom oprášili svůj skate a vyrazili do herních ulic.

Tomáš Haluza



Typ hry: Akční adventure | Žánr: H. Potter manie | Vývoj: Griptonite Games | Vydavatel: Electronic Arts



HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE







Celkem nedávno i k nám dorazila nová světová mánie, která se nazývá Harry Potter. My jsme se zatím mohli setkat se třemi díly v knižní podobě a v brzké době se budeme moci jít podívat i na film. A aby toho nebylo málo, bude tu co nevidět akční adventura s Harry Potterem na GBA (na rozdíl od RPG na GBC).

Já osobně jsem zatím knihu ani film neviděl, takže nemohu posoudit jak dalece je hra podobná své knižní/filmové podobě. Hra by měla být zasazena do děje první knihy a tedy i filmu. Vy samozřejmě ovládáte Harryho Pottera, se kterým plníte různé zadané úkoly a učíte se zacházet se svojí kouzelnou hůlkou. S ní můžete dělat spoustu užitečných věcí jako např. eliminovat nepřátele nebo posouvat předměty.

Ve hře najdete více jak 20 postav z prostředí Harryho Pottera. Dále pak budete sbírat Chocolate Frog cards a Bertie Bott's Beans. Co se grafiky týče, tak zde se autoři moc nevytáhli. Prostředí je takové nemastné neslané a příliš stereotypní. Jedinou výjimkou je animace postav; ta je velice propracovaná. Hudba a zvuky ničím nepřekvapí, jen plní svojí předem stanovenou úlohu.

Podtrženo a sečteno, pokud nejste vášnivým fandou Harryho Pottera, tak tahle hra vás rozhodně ničím neoslní. Pokud ale jste a propadli jste tomuto šílenství jako třeba Pokémonům, tak to pro vás bude určitě zábavná hra i přes drobné chyby.

Michal Brzák

Typ hry: 3D akce | Žánr: Sci-fi | Vývoj: Monolith | Vydavatel: Siera

ALIENS VS. PREDATOR 2




Poprvé jsem *AvP* měl tu čest spatřit na tehdy nové konzoli Atari Jaguar. Tato hra v době dýchavičných „čtyřiosmšestek" působila jako element z jiné planety. Atari pohřbil čas, ale na vynikající hru se nezapomnělo. PC verze sice nebyla po technické stránce dokonalá, ovládání bylo místy krkolomné, ale úžasná atmosféra, dusno a tíseň, která způsobovala v zatemněné místnosti povolování svěračů, přinášela neopakovatelný zážitek. Nabízela tři, u 1st person střílеček nezvykle propracované dějové linie; zcela odlišné ovládání každého ze zástupců tria bojujících stran, tedy vyděšeného a slabého mariňáka, animální silou a rychlostí obdařeného aliena a elegantně vraždícího Predátora, tedy de facto tři hry v jednom.

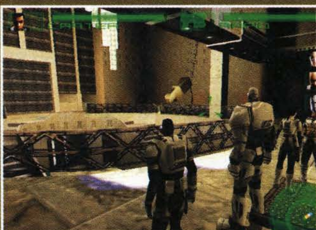
Druhý díl již není dílem Rebellion Software, ale je postaven na propracovaném enginu Lithtech, jež pochází z laboratoří firmy Monolith. Grafická stránka druhého dílu je díky tomu, a fantazii grafiků, tak odporná, slizká, temná a páchnoucí, až je jedním slovem úchvatná. Opět nás čekají tři dějové linie, největší změna je v pojetí postavy aliena: hráč si tentokrát vychutná její vývoj od čolka po dospělého bojovníka. Hra má i nečekaně zajímavý příběh, jenž se před hráčem pomalu poodkrývá. Shrnuto a podtrženo, druhý díl překonává díl předcházející, pro mě je kandidátem č. 1 na titul roku.

Pavel Hacker




Typ hry: Akční adventure | Žánr: Sci-fi | Vývoj: CORE Design | Vydavatel: Eidos Interactive

PROJECT EDEN

Vývoj tohoto titulu sleduje řada potenciálních kupců po celém světe již dlouho; autoři totiž, možná k jejich vlastnímu překvapení, přicházejí na trh v době módní vlny akčních sci-fi adventur, snímaných izometrickou kamerou v 3rd person pohledu. Námět *Project Eden* navíc vychází z dnes velmi oblíbené teze o temné cyberpunkové budoucnosti, v nichž se budou bohatí a slavní slunit v mrakodrapech vysoko nad smogem, špínou a kriminalitou zastíněnými ulicemi. Na nich je kromě bezdomovců a krys možné potkat ještě o mnoho horší, zmutované tvory, čím níže, tím horší. O jejich likvidaci se stará zvláštní jednotka UPA, a vaším úkolem je provést ji jejím pracovním dnem, jež je naplněn prolézáním ruin, překonáváním všech přírodních živlů, řešením logických problémů, hackováním, souboji a dalšími radovánkami. Komando je čtyřčlenné, každý člen má své slabiny a zvláštní schopnosti, klasika. *Project Eden* je pseudoadventurou s dovedně navrženým scénářem, z pohledu milovníka apokalyptických scenérií velmi dobrou grafikou, jejíž největší slabinou jsou souboje se slabomyslnými protivníky. Zmutovaným potvorám sice autoři zvětšili tělo, ale centra myšlení nechali v původní kapacitě, čímž se boj proměnil v krátký nudný masakr mutantů. Pokud však odhlédnu od válčení a zhodnotím hru jako celek, měřeno žebříčkem *Project Edenu*, přebývá hra v poschodí pro vyšší střední vrstvu.

Pavel Hacker




Typ hry: Arcade | Žánr: Plošinovka | Vývoj: Nintendo | Vydavatel: Nintendo

WARIO LAND 4





Každá hra má kladnou a zápornou postavu, to je všem dobře známé. V drtivé většině případu ovšem převládají hry, kde hrajete za kladnou postavu, to je také každému dobře známé. Ovšem někdy se nějaká firma rozhodne, že už toho dobra bylo až až a vyrobí hru, kde ovládáte zápornou postavu a většinou se pak jedná o hit nebo o velice dobrou hru, to je také každému dobře známé. No a Nintendo si řeklo, že je na čase zase vyrobit nějakou takovouhle hru a tak tu máme *Wario Land 4* na GBA (předešlé tři díly na GBC).

V této hře budete ovládat Waria, což je známý protivník Maria ve hrách na GBC. Protože Wario je zlý, jak už jsme několikrát zmínili, tak budete mít za úkol samé „špatné" věci. Těmito věcmi se rozumí poklady, šperky a vůbec všechno, co má nějakou cenu nebo se alespoň trochu leskne.

Wario objevil pyramidu, která v sobě skrývá poklad, který vám nepatří, a tak jako správný záporňák ho tam přeci nemůžete nechat. Budete tedy postupovat jednotlivými levely stále hlouběji a hlouběji do pyramidy, dokud nedosáhnete kýženého cíle. Autoři pro vás přichystali více jak 20 levelů a k tomu ještě 3 minihry, které můžete hrát po dokončení jednotlivých úrovní.

Hudba a zvuky jemně podbarvují již tak skvělou atmosféru hry. Hudba je pěkně decentní, a tak neruší při hraní hry samotné.

Předchozí 3 díly, které byly na GBC, jak už jsme zmiňovali, byly výborné a i čtvrté pokračování nevyčnívá z řady, a tak vám tuto hru můžu jen doporučit.

Michal Brzák



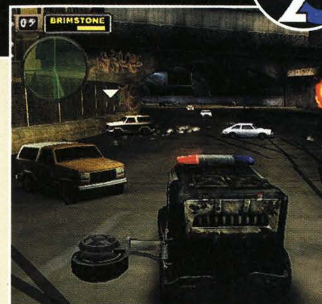

Typ hry: Akční	Žánr: Závody	Vývoj: SCEE	Vydavatel: SCEE

TWISTED METAL: BLACK



Další z mimořádných lahůdek z kuchyně samotné Sony servírovaných v její vlastní, nové restauraci. Receptura tohoto chodu byla už několikrát s úspěchem otestována na americkém publiku a tak se netřeba o jeho kvality obávat. Hlavní ingredienci tvoří krystalicky čistá akce na víceméně čtyřech kolech, vhodně doplněných kouzelně úchylnými karosériemi a zbraněmi, jejímž smyslem není pohled na šachovnicový praporek, ale likvidace všech protivníků zároveň s vámi vržených do značně rozsáhlých a velmi interaktivních arén. Vše naaranžováno tak, aby se popásly i oči, zalito krásně hustou, lehce morbidní atmosférou a výrazně dochuceno skvělým multiplayerem až pro čtyři hráče. Přeji dobrou chuť.

Jan Spáčil



Typ hry: Adventura	Žánr: Fantasy	Vývoj: House of Tales	Vydavatel: CDV

THE MYSTERY OF THE DRUIDS



Detektiv Scotland Yardu Brent Halligan, běžný antihrdina, je povolán k případu tří záhadných úmrtí v okolí Londýna. Z těl zbyly jen kostry. Detektiv společně s antropoložkou dr. Melanie Turnerovou, odhalují tajné spiknutí druidů sahající až do dávné minulosti.

V roce 1000 druidové čelili vyhlazení. Poslední přeživší se rozhodli přenést svou sílu na pět dětí během magického rituálu v Stonehenge a zajistit tak přežití magických sil. Malá skupinka druidů se obávala, že tyto děti nebudou užívat své síly zodpovědně a stanou se tyrany, které nikdo nezastaví. Aby tomu zabránili, ponechali si svou energii, a ta nebyla sjednocena. Nyní má být obřad dokončen.

Tato hra kombinuje prvky tradičního RPG s interaktivní adventurou, viděnou z pohledu třetí osoby. Děj se odehrává ve dvou rovinách. V přítomnosti, kde hledáte vrahy a v minulosti, kdy se odehrává zvrhlý rituál, kterému se snažíte zabránit, a tím i událostem budoucím.

Také sbíráte různé magické předměty jako amulety, krystaly, magické hole a musíte zpřístupnit čtyři elementy (vodu, zemi, vzduch a oheň), abyste se mohli dostat do minulosti. Navštěvujete také záhadná místa i lokace z reálného světa. Náplní většiny hry bude sběr potřebných předmětů a komunikace s ostatními lidmi. Luštíte i hádanky, které vám otevírají nové lokace. Některé hlavolamy jsou však až příliš překombinované nebo absurdní, stejně tak rozhovory s NPC, kdy – položíte-li otázky v nesprávném pořadí – nezískáte potřebnou informaci.





Surrealismus hry, lidské oběti a kanibalizmus nejsou pro mladší, nevinné a hypersenzitivní hráče. Hra má skvělou záhadnou a hororovou atmosféru, ze které budete mít v noci zlé sny (na *Undying* však nemá), úžasnou grafiku (i když jen v 640x480 a nepodporující 3D akcelerátor – pro někoho to může být výhoda) s 2D předrendrovaným pozadím, hladce animovanými postavami a dynamickým stínováním, zvuky, zkrátka zpracování. Jste-li fanda adventur a baví vás klikat na vše, co se hne i nehne, hra vám nejspíš něco přinese, ostatní by se u ní nejspíš velice natrápili.

Jan Doležel



Typ hry: Arcade	Žánr: Plošinovka	Vývoj: Konami Hawaii	Vydavatel: Konami

FROGGER'S ADVENTURE: TEMPLE OF THE FROG



Kdysi dávno před mnoha lety, na začátku vývoje video her tu byla i jedna hra se jménem *Frogger*. Nejprve byla jen na automatech, ale posléze, protože se z ní stal hit, se její konverze ocitla snad na všech herních platformách. Ve hře jste ovládali nebohého žabáka, který se potřebuje dostat přes rušnou silnici/řeku na druhou stranu. Aby to nebylo tak jednoduché, je pěkně široká a nebezpečná. Na každém jeho kroku ho totiž může něco přejet/sežrat nebo může někam spadnout.

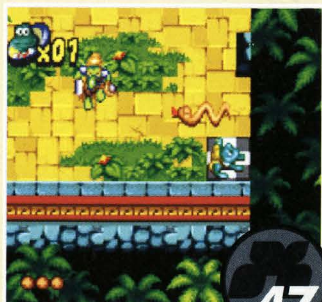
Po dvou hrách na GBC se nyní poprvé setkáváme s naším hrdinou na GBA v příběhu, který se odehrává před příběhem nadcházející hry na PS2 (*Frogger: The Great Quest*). Vaším úkolem bude zachránit rodný močál, a tak se vydáváte na nebezpečnou pouť nehostinným prostředím, kde na vás bude čekat celá řada nebezpečí. Celkem to bude 15 levelů v 5 různých lokacích.



Grafika doznala podstatné změny a také systém hry je teď trochu jiný, ale idea zůstává stejná. Máme zde pseudo 3D prostředí viděné shora (jako většina RPG her na GBC/GBA), které je poseto různými překážkami, ať už aktivními nebo pasivními, před kterými budete muset žabáka chránit a navádět ho tak, aby mu žádná neublížila.

Zvuky a hudba spíš nic moc než něco, tady si vývojáři moc záležet nedali, a tak budete poslouchat něco, čemu se vzdáleně dá říkat hudba. Celkový dojem pak vychází lehce nad průměr dnešních her.

Jiří Švejcar







Typ hry: 3D akce	**Žánr:** Válečná/Sci-fi	**Datum vydání:** listopad 2001
Vývoj: iD Software	**Vydavatel:** iD Software	**Počet hráčů:** 1



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

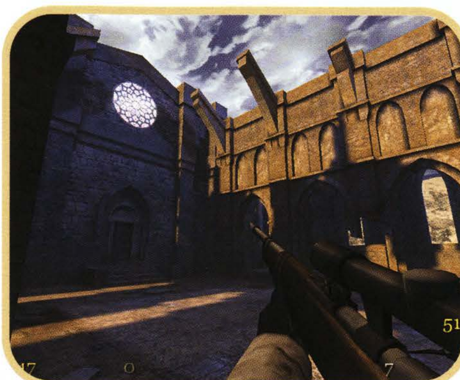
Zůstává již jen málo starých legendárních her, které se nedočkaly svého, tu úspěšnějšího, tu spíše ostudného pokračování. *Civilizace* máme už tři, *Doom II* následoval velmi brzy po jedničce a stal se sám legendou, a přitom jeho předchůdce *Wolfenstein 3D* stále zůstával druhým dílem nenásledován. Až do této chvíle, kdy se na pultech objeví *Return to Castle Wolfenstein*.

Recenzování *Wolfa* jsem se upřímně obával. Považte, co ve své době *Wolfenstein 3D* obsahoval: 3D byl sice trochu „jinak", než tento pojem chápeme dnes, ale byl. Přinášel všechny prvky ovládání, které se jen s kosmetickými úpravami ve hrách tohoto typu používají dodnes, stejně tak systém levelů, relativně širokou škálu zbraní od nože po rotační kulomet, lékárničky-healthpacky, tajné místnosti, nepřátele s různými útoky. Snad jedinou věc, kterou *Wolf* postrádal, byl mouse-look, ovládání pohledu myší. Vidíte nějaký podstatný rozdíl mezi touto stařičkou střílečkou a třeba *Daikatanou*? Navíc měl oproti řadě jiných her s obsahem násilí jakousi morální výhodu, neboť hráč v něm likviduje vojáky wehrmachtu a SS, a ozývat se proti střílení nacistů si nedovolili ani ti nejdemagogičtější odpůrci násilí ve hrách. Není proto divu, že jsem byl opravdu zvědavý, s jakými novinkami mohli iD Software přijít.

Změnil se samozřejmě příběh, na druhou stranu v něm figurují někteří staří známí.

Na jedné straně stojí jedna z jednotek zvláštního určení SS, na druhé americká organizace typu CIA s názvem OSA. Dva její agenti byli při pokusu infiltrovat tajemný hrad Wolfenstein, jež se změnil v pevnost a laboratoř SS, zajati. OSA se rozhodla čekat, zda se jejím agentům podaří utéci a splnit úkol. No samozřejmě, že alespoň jednomu se to podařilo – vám! Z věznitelů se stává lovná zvěř, z mučitelů trpící. Zpočátku s nožem, potom s klasickým zbraňovým arzenálem německé armády (produkce firmy Mauser, Krupp Essen apod.) a v závěru s těžším arzenálem agent 2 prochází tajemný hrad v Karpatech a pátrá po vynálezech, které ve svých útrobách pevnost ukrývá. Ještě jsem nedospěl ke konci hry, a jsem tak stále napnutý, zda na konci opět dojde ke střetu s Adolfem, nebo autoři nechají časoprostorovou bránou do hry přenést Usámu bin Ládina.

Potud vše v pořádku. Poprvé jsem se zarazil ve chvíli, kdy mé oko popatřilo informace o enginu: *Return to Castle Wolfenstein* „jede" na fousatém *Quake III Arena* engine. Mé neblahé očekávání se splnilo: druhé pokračování *Wolfa* je skutečně jednička ve 3D – jednoduchá, pravoúhlá grafika směřující lineárně kupředu, opakující se prvky, a hlavně tragikomicky vypadající animace postav.



Pokud běží, vypadají, jako by bruslily po eskalátoru, voják zastřelený na cimbuří se zřítí do nádvoří, dopadne na nohy a pak se zhroutí na zem (!), často se stává, že část těla nepřítele vidíte, ale nemůžete ji zasáhnout – engine „uznává" pouze plný zásah do trupu. Je obrovská škoda, že se nepodařilo beze zbytku uvést do života jinak vynikající AI nepřátel. Malý příklad: je spuštěn poplach, proto jsou vojáci v pohotovosti, a hned jak se objevíte ve dveřích, spustí palbu a rozutečou se po místnosti s úmyslem krýt se. Potud bez vady. Vy vycouváte zpět, skrčíte se k zárubni a čekáte. Nemusíte dlouho: po chvíli vyběhnou hezky v řadě všichni ze dveří a nechají se postřílet, a to bez ohledu na nastavenou obtížnost. Přitom boj s jednotlivými vojáky je na nejvyšší obtížnost válkou nervů, tedy vašich, protože před vámi prchají, ukrývají se, spouští poplach apod.

Celkově mě tedy „*Wolf II*" zklamal. Zpočátku tajemná atmosféra se rozplývá s nárůstem zářezů na pažbě vaše Mauseru, protože nepřátele střílíte jako králíky. Ve hře není žádný zádrhel: když nejdou otevřít dveře vlevo, jdete vpravo. Pokud budete opatrní, prvních pět projdete bez nutnosti uložit pozici, lékárničkami a náboji se to všude kolem jen hemží. Nevím, jaké měli autoři ambice, jejich dílo se však zvrhlo v jednoduchou střílečku na odreagování, o genialitě *Half Lifu* či ponuré tísni *Alien vs. Predator I* či *II* si může nechat jen zdát. Dědeček *Wolf* asi nad svým následovníkem vrtí hlavou.

Diagnóza: 75%

Pavel Hacker

POHLED Z DRUHÉ STRANY:

V něčem se nedá s Pavlem nesouhlasit, a to jsou výhrady ohledně chyb a nepřesností třeba v pohybech protivníků. Jinak si ale myslím, že s tužšími protivníky (např. speciální ženské komando) vzrůstá jejich AI. Řadoví vojáci jsou možná snadnou kořistí, ale čím hlouběji se noříte do hry, tím nebezpečnější potvory na vás čekají. Jak už to v příbězích točících se kolem nacistů bývá, do hry vstupují i nadpřirozené síly a v té chvíli se atmosféra blíží té z *Clive Barker´s Undying*, včetně podobnosti některých lokací (např. chrám).

Return to Castle Wolfenstein považuji za velice vydařené pokračování původního *Wolfa* a jeho jedinou výraznou slabinou je špatná volba enginu. Příběh mě osobně do hry slušně vtáhl, akční složka a řada zajímavých autorských nápadů hře výrazně pomáhá. I když to jistě není druhý *Half Life* a tím pádem druhá senzace, máme tu opět 3D akci s dobrou hratelností.

MULTIPLAYER:
Nejlákavější na multiplayeru u této hry je možnost začlenit se do řad jedné z armád v jedné z rolí, kterou si můžete vybrat (medik, inženýr, velitel, voják). Podle zvolené role se odvíjí vaše následující činnost. Jako voják budete lidi střílet, jako medik budete užitečný kolegům, protože je po smrtícím zásahu můžete do určitého časového limitu přivést zpět k životu.

Multiplayer nabízí plnění různých misí na jedné ze dvou stran bojové linie (němci vs. spojenci). Zábava je zaručena, různorodost misí take.

Diagnóza: 85%

Pavel Žďárek



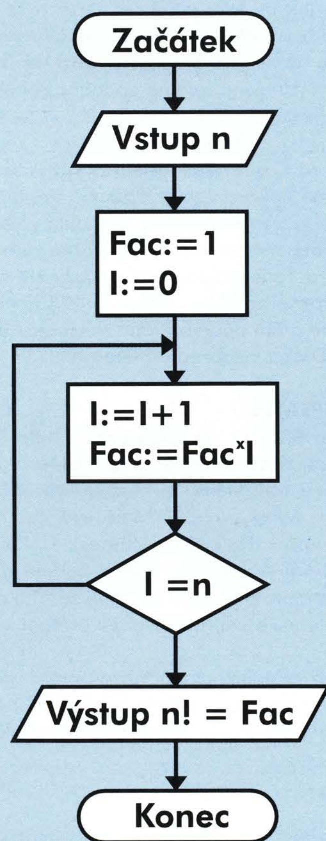


V této nové rubrice se vás budeme snažit naučit zacházet s počítačem trochu jiným způsobem. Pokusím se vás naučit základy programování. Na internetu k tomuto tématu lze nalézt nepřeberná kvanta informací, v naprosté většině však již pro pokročilejší programátory. Jen tak pro zábavu si můžete na webové stránce Id Softu stáhnout zdrojový text *Quakea* v programovacím jazyku C.

PROGRAMOVACÍ JAZYKY

Čím začít?

Nejdříve pár pojmů. Program je seznam příkazů (instrukcí), které zpracovává procesor a vykonává tak proces. Algoritmizací nazýváme činnost, při které sestavujeme algoritmus, sled konečného počtu kroků, který řeší danou úlohu. Algoritmus je nezávislý na programovacím jazyku. Algoritmy se většinou zobrazují v podobě vývojového diagramu.



Procesor rozumí jen určité sadě příkazů, které umí vykonávat. Ty nazýváme strojovým jazykem procesoru. Každý druh procesoru (řada Intel x86, SPARC, další) zná jiný strojový jazyk, a proto, aby se pro každý procesor nemusely psát nové programy, vyvinuly se vyšší programovací jazyky. Zde jen stačí na konkrétním interpretu programovacího jazyka pro daný procesor spustit náš program s malými úpravami. Interpret převádí (překládá) námi napsané instrukce do strojového jazyka procesoru. Takovou nadstavbou strojového jazyka je assembler.

Programovacích jazyků známe spoustu. Vyjmenujme ty nejznámější:

FORTRAN (1954) – vyvinutý firmou IBM pro vědecko technické výpočty, později vznikly i další verze tohoto jazyka,
Algol 60 (1960) – také používaný pro vědecko technické výpočty avšak bez dostatečné podpory, takže nebyl příliš rozšířen,
Cobol (1960) – nejpoužívanější jazyk pro hromadné zpracování dat, někde se stále používá, zavedl datový typ record (záznam),
Lisp (1962) – v oblasti umělé inteligence, práce s dynamickými daty a rekurzivními funkcemi,
PL/1 (1964) – obecný jazyk, rozšířen zejména u IBM,
Basic (1965) – jednoduchý jazyk hlavně pro minipočítače a osobní počítače (možná si ho pamatujete ze ZX Spectra nebo Didaktiku), zkuste ve starém DOSu napsat qbasic a měl by se vám spustit (standardně dodávaný Microsoftem),
Simula 67 (1967) – jazyk pro simulace, který se stal vzorem pro objektově orientované jazyky,
Pascal (1971) – obecný jazyk určený hlavně pro výuku, zavedl strukturované programování,
C (1974) – původně určen pro vývoj Unixu, dnes jeden z nejpoužívanějších jazyků s nejefektivnějším kódem,
PL/M (1975) – nemá souvislost s **PL/1**, podporovaný INTELem,
Prolog (1975) – neprocedurální jazyk v oblasti umělé inteligence, programuje se v něm s využitím predikátové logiky,
Modula 2 (1977) – obecný jazyk podporující modulární programování,
Ada (1979) – obecný jazyk pro vývoj aplikací pracujících v reálném čase,
Smalltalk (1980) – plně objektový jazyk,
C++ (1986) – objektově orientované C,
Java (1996) – objektový jazyk, zejména pro internet (programy jsou přenositelné mezi různými platformami, neplést s JavaScriptem (skriptovací jazyk určen pro Explorer).

My se nejdříve zaměříme na Pascal, na kterém si vysvětlíme základy algoritmizace a programování. Pascal je první jazyk, který zavedl strukturované programování. To znamená, že program se skládá z podprogramů (více či méně nezávislých částí programu). Například Fortran nebo Basic mezi strukturované programovací jazyky nepatří.

A protože jsme časopis o hrách, uvedeme si na závěr lekcí o Pascalu zdrojový kód nějaké jednodušší hry. Později přejdeme na jazyk C a C++.

Zřejmě nejrozšířenější verzí Pascalu je Turbo Pascal firmy Borland (Inprise), a my se zaměříme na tuto verzi. Jiné verze se mohou poněkud lišit ve struktuře příkazů, takže většina příkladů v nich zřejmě nebude fungovat.

Turbo Pascal je určen pro starý „dobrý" DOS, takže si po nainstalování budete asi chtít přidat ikonku do svých Windows. Spouštěcí soubor se jmenuje TURBO.EXE a je v adresáři BIN. Když do tohoto adresáře podíváte, zjistíte, že je zde i řada dalších spustitelných souborů, ale ty nejspíš nebudete potřebovat. Případně nahlédněte do dokumentace.

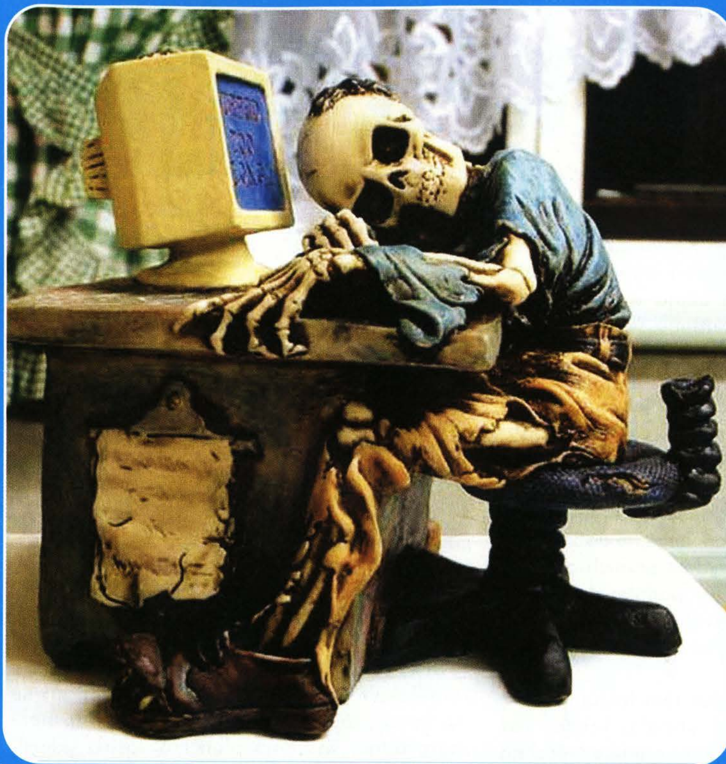
Podívejme se nyní trochu blíže na vývojové prostředí Turbo Pascalu. Nahoře je menu. Vlevo obvyklé položky File, Edit a Search s typickými funkcemi. Vedle je položka Run, kde spouštíte svůj program. Step Over, Trace Into a Goto Cursor slouží zejména při vyhledávání chyb v programu, kdy se program provádí postupně po řádcích dle vašich pokynů a ne najednou. Program Reset ukončí prováděný program v tomto módu a Parametrs vám umožní zadat vstupní parametry programu.

Compile, Make a Build v roletovém menu Compile, přeloží program do spustitelného EXE souboru bez toho, aby ho spustily. Debug obsahuje různé funkce pro ladění (vylepšování, zrychlování) programů a hledání chyb v nich. Zejména užitečná je položka Watch, kde si můžete vypisovat obsah proměnných při průchodu programem pomocí Step Over, Trace Into a Goto Cursor. Další roletová menu můžete použít na úpravu vzhledu, prostředí a konfiguraci Turbo Pascalu. Help také všichni známe. Pokud se vám v programu při překladu vyskytne chyba, zmáčkněte F1. Objeví se vám nápověda vysvětlující, co za chybu jste udělali. Nebo máte-li kurzor umístěný v příkazu a zmáčknete Ctrl+F1, objeví se vám nápověda k danému příkazu. Další výhodná kombinace kláves je Shift + F5, která schová okno Turbo Pascalu a odhalí okno Dosu, při opětovném stisku se vrátíte zpět.

Do příště se trochu blíže seznamte s prostředím Turbo Pascalu a vrhneme se na strukturu programu a datové typy v Turbo Pascalu.

Jan Doležel

UKÁZKY Z RŮZNÝCH PROGRAMOVACÍCH JAZYKŮ NA VÝPOČET NEJVĚTŠÍHO SPOLEČNÉHO DĚLITELE:



C:

```
#include <stdio.h>
main()
{
 int x,y,D, pom, zbytek;
 scanf("%d %d", &x, &y);
 D= y;
 zbytek= x%D;
 while (!zbytek) {
   pom=D;
   D= zbytek;
   zbytek= pom%D;
 }
 printf('%d %d %d", x, y, D);
}
```

Pascal:

```
program NSD;
var x,y,pom,D,zbytek: integer;
begin
  read(x,y);
  D:= y;
  zbytek:= x mod D;
  while zbytek <> 0 do
  begin
    pom:= D;
    D:= zbytek;
    zbytek:= pom mod D;
  end;
  write(x, ' ', y, ' ', D);
end.
```

Basic:

```
10 INPUT X,Y
20 LET D=Y
30 LET Z=X-INT(X/D)* D
40 IF Z=0 THEN GOTO 90
50 LET POM=D
60 LET D=Z
70 LET Z=POM-INT(POM/D)*D
80 GOTO 40
90 PRINT X,Y,D
```

Java:

```
import uss.sys;
class NSD
{ public stati void
main(String[]args)
  { int x,y,pom,D,zbytek;
    x= Sys.Get();
    y= Sys.Get();
    D= y;
    zbytek= X%D;
    while (zbytek != 0)
     {pom= D;
      D= zbytek;
      zbytek= pom%D;
     }
    System.Out.Println(x + " " +
y + " " + D);
}}
```



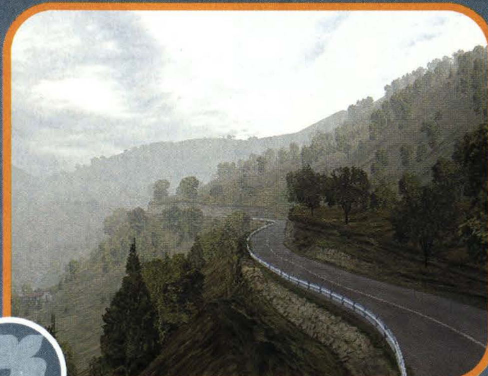
Typ hry: Závody aut | **Žánr:** Rally | **Datum vydání:** listopad 2001
Vývoj: Evolution Studios | **Vydavatel:** SCEE

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Vánoce se blíží nezadržitelným tempem a to je právě nejlepší čas pro nás hráče, protože v tomto čase vychází nejvíce her. Jednou z nich by se také mělo stát *WRC*, které jsme měli možnost otestovat v beta verzi.





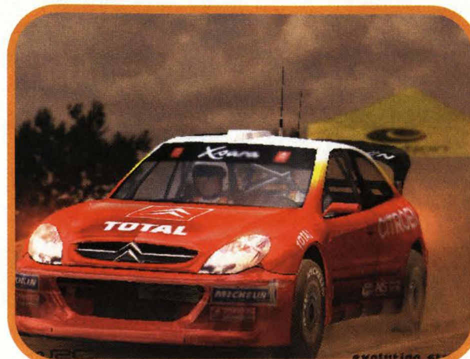


WRC je od společnosti Evolution Studios, které založil Martin Kenwright (zakladatel DID) a Ian Hetherington (spoluzakladatel Psygnosis). Tato jména sama o sobě dávají tušit, že se zde bude zřejmě jednat o něco velkého.

Hra *WRC* jsou závody rally, jak sám název napovídá. Tato hra je ve vývoji už celkem dlouho a první datum, kdy měla vyjít, bylo stanoveno na začátek tohoto roku, ale hra nevyšla a je pořád odkládaná. Což, jak jsme se mohli přesvědčit z beta verze, je dobře, protože autoři na hře od vydání prvních obrázků pořádně zapracovali a její podoba dnes je až neuvěřitelná. Hra je vyvíjena exkluzivně pro PlayStation 2 a podle toho také tak vypadá.

Přejděme tedy k některým těm faktům, co ve hře najdeme. *WRC* má oficiální licenci, což v reálu znamená, že zde najdete všechna auta, týmy (Peugeot Sport, Ford Motor Company, Subaru World Rally Team, Marlboro Mitsubishi Ralliart, Škoda Motorsport, Automobiles Citroen, Hyundai World Rally Team), řidiče (např. Tommi Makkinen, Richard Burns, Colin McRae, Carlos Sainz, Marcus Gronholm a Juha Kankkunen) a tratě jako ve skutečných závodech Rally. To v praxi znamená 14 seriálů (Monte Carlo 68th Rallye Automobile Monte Carlo, Sweden The International Swedish Rally, Portugal Rallye de Portugal, Spain Rallye Catalunya Costa Brava, Argentina Rally Argentina, Cyprus Cyprus Rally, Greece Acropolis Rally, Kenya Safari Rally, Finland Neste Rally Finland, New Zealand Rally New Zealand, Italy Sanremo Rally d'Italia, France Rally de France – Tour de Corse, Australia Rally Australia, Great Britain The Network Q Rally of Great Britain), které dohromady obsahují přes 70 úseků a k tomu jako bonus 5 speciálních tratí pro závody dvou hráčů proti sobě. Jako u každé dnešní hry, tak ani zde nebude chybět možnost vybrat si z několika herních modů jako šampionát, single race nebo multiplayer.

To by bylo něco o hře jako takové, a teď se tedy můžeme vrhnou na grafické zpracování hry, které jsem tu již několikrát lehce nakousl. *WRC* využívá celou hromadu nových technologií, a podle toho také vypadá. Celá hra využívá nový 3D engine, který byl za tímto účelem vyvinut. Ten zvládá neuvěřitelné detaily, jak tratě, tak vašeho auta. Autoři šli až tak daleko, že vidíte celý vnitřek auta detailně propracovaný. Oba jezdci v aute nesedí jen jako nějací hadroví paňáci, ale normálně



dělají všechno jako doopravdy (řadí, naklání se, otáčejí hlavou atd.). Váš vůz už není nezničitelný, ba právě naopak a nejenom uvnitř, ale i zvenčí. Jakmile se někde opřete o nějakou skálu, patník nebo zábradlí, tak se to hned projeví na vaší karoserii, která není nerozbitná. To samé platí i o vašich sklech, která se vysypou po nárazu do zdi nebo převrácení auta. Což mě připomíná, že zde nejste úplně omezeni tratí a jejím bezprostředním okolím. Určitě se vám stane, že nestihnete v nějaké šikaně v horách dostatečně zpomalit a hup, už si to pěkně hasíte ze skály dolů. Ano, ano, autoři zašli tak daleko, že jsou zde místa, kde můžete takhle nemile skončit svojí jezdeckou kariéru. Další kapitolou je replay, který se u dnešních her stal nedílnou součástí. I zde najdeme naprosto skvělý a podle autorů unikátní replay. Když jsem ho sledoval já, tak musím dát autorům za pravdu. To, co jsem viděl, je naprosto úchvatné. Člověk neznalý věci by skoro řekl, že se dívá na opravdové závody v televizi. Všechny grafické efekty a vychytávky, za kterými stojí celá řada různých více či méně známých technologií (realistic deformation and damage, motion captured people, photo realistic environments, realistic weather, real audio effects) vás vtáhnou do hry, a když k tomu ještě přidáme realistické zvuky, tak budete nějaký čas sedět u televize a jen koukat na tu nádheru, co se na vás valí.

Co se týče ovládání samotného vozu, tak tady bych neměl žádné větší výhrady, neboť většina dnešních závodních her je na tom po stránce realističnosti chování vozu velmi dobře. Snad na jedinou výjimku, že se mi zdálo, že vůz trochu více skáče, ale to může být způsobeno tím, že jsme testovali beta verzi. Pořádné zhodnocení této vlastnosti necháme až na plnou verzi.

Prognóza: 80%

Michal Brzák

Je patnáctého listopadu 2001, 20:40 SEČ – zhruba před osmi hodinami začal v USA prodej nejnovější, nejvýkonnější a dost možná také nejpodivnější konzole, jaká se v posledních letech dostala na herní trh.

XBOX





Přestože je Xbox v prodeji sotva pár hodin, jeho historie se začala psát před dvěma lety – přesněji řečeno na sklonku roku 1999, kdy prosákly první kusé informace o připravované superkonzoli Microsoftu. O pár měsíců později, během jarní GDC 2000 byl Xbox ohlášen oficiálně. Po prvku očekávání přišel ovšem prvek zklamání, Xbox vypadal na první pohled jen jako výkonné, leč obyčejné PC zabalené pro konzumního uživatele. Procesor Pentium III, čipová sada nVidie, 10GB pevný disk, 64 MB RAM a operační systém odvozený z Windows2000. Při bližším pohledu vyšlo najevo, že se jedná o (na tehdejší dobu) skutečně supervýkonné PC – zejména co se grafického subsystému týče. Skeptici okamžitě prohlásili, že specifikace Microsoft nedodrží - přinejmenším ne při rozumné prodejní ceně.

Příjemným překvapením je, že Xbox skutečně nabízí více méně to, co bylo původně slíbeno. Některé specifikace (typ procesoru), byly již před delší dobou vylepšeny, jiné (velikost pevného disku) na poslední chvílí mírně sníženy – v zásadě ale výkon a možnosti Xboxu odpovídají původním slibům. Pravdou ovšem také je, že to, co před dvěma lety i uživatelům PC připadalo jako nemožné, je dnes standard pro mírně nadprůměrné herní PC. Stejně tak obavy Xbox-skeptiků, tedy že konzole Microsoftu nebude ničím jiným, než převlečeným PC, se ukázaly jako veskrze liché. Microsoft nejen že pochopil o čem konzolový byznys je, ale ukázal i velkou míru porozumění jeho zákonitostem a principům: není dobré konzole bez dobrých her, o tom ale až za okamžik. Vraťme se raději k hardwaru nové konzole a povězme si, čím je unikátní nebo odlišný.

Prozradím vám malé tajemství: PlayStation 2 není extrémně výkonná. Můžete s tím nesouhlasit, můžeme se o tom hádat, ale nic s tím nenaděláte. Možnosti každého systému jsou omezeny jeho nejslabší částí. Zatímco u PC je tou nejslabší částí obvykle operační systém (a vzájemná nekompatibilita), u konzolí bývá nejčastějším nedostatkem (z pohledu tvůrců her) malá operační paměť. Je ironií osudu, že PS2 selhává přesně tam, kde zcela selhala i původní PS: RAM. Velikost operační paměti je jedním z hlavních limitujících faktorů většiny konzolí. Na další problém naráží PS2 při využití výkonu grafického syntetizéru. Přestože je grafický výkon PS2 v některých směrech obrovský, malá propustnost hlavních sběrnic (tedy trubek, kterými protékají grafická i jiná data) tento výkon značně brzdí. Jinými slovy, je jedno, jak výkonné čipy či subsystémy konzole má, pokud data, která spočítají, nedokážete dostat od jednoho ke druhému, či je daty nemůžete dostatečně rychle zásobit. Xbox v těchto směrech PlayStation 2 předčí. Nejen, že disponuje 64 MB operační paměti (RAM) a čtyřikrát propustnější centrální architekturou, ale navíc obsahuje STANDARDNĚ pevný disk. A pevný disk nám, majitelům konzolí, výrazně ulehčí život. Nejen, že na něj je možné nahrávat informace z internetu (cheaty, dema a časem možná i shareware), ale hlavně dává velké možnosti tvůrcům her. Ti tak mohou využívat věcí, jako je virtuální paměť, komplikované a obsáhlé uložené pozice a mnoho dalších věcí, které u PS2 či Dreamcastu nejsou možné (a to ani pokud si k PS2 dokoupíte disk dodatečně – tvůrci her totiž obvykle nemohou počítat s věcmi, jako je harddisk, automaticky, neboť tyto doplňky má obvykle jen malé procento uživatelů).

Jestliže velikost paměti, datová propustnost a pevný disk představují u Xboxu odlišnosti, grafický subsystém představuje na poli konzolí novou revoluci. Pojmy jako anisotropické filtrování, FSAA, HRAA, per-pixel shading či T&L asi průměrnému hráči mnoho neřeknou, faktem ale je, že grafické možnosti Xboxu se vyrovnají současným nadupaným PC (s grafikou GeForce3) a několikanásobně přesahují PS2. Zatímco při použití jedné textury nabízí PS2 teoretický výkon fillrate 1,2 Gpixelu/s, u textur dvou (což je u současných her dost obvyklé) je to

Oddworld: Munch´s Oddysee

Pokud jste posledních pět let nestrávili v márnici, blázinci, jipce či na Kubě, jistě *Oddworld* znáte. Debutoval kdysi na PlaySation, a probojoval se i na PC. Tým Oddworld Inhabitant byl jednou z nejúspěšnějších akvizic Microsoftu – díky tomu se nového *Oddworldu* dočkají pouze (nebo nejdříve, uvidíme) majitelé Xboxu. Bohužel, opět nemohu, než se podělit o zážitky z hraní betaverze , které jsou ovšem naprosto báječné. Třetí *Oddworld* je doslova nabitý nápady a herní inovací. To, že je Abe k sežrání jistě víte, ovšem roztomilý jednonohý kriplík Munch, pohybující se čas od času na rozvrzaném invalidním vozíku, vám jistě přiroste k srdci. Výborný a totálně zamotaný příběh, spolu s neskutečnou grafickou podívanou a šíleným dabingem, který má na svědomí výkonný ředitel Oddworld Inhabitants Lorne Lannings (představte si že by Železný Vláďa daboval šmouly...) znamenají naprostý trhák. Pokud je ve vás alespoň trochu dětského hračičkovství (Máte rádi Maria? Ne? Vy nelidi!), může být Munch dostatečný důvod, proč telegrafovat Santa Klausovi (nezapomínejte, že XBOX se prodává jen v USA, náš ježíšek vám ho nesežene).



XBOX VS. PS2 VS GAMECUBE

	XBOX	PlayStation 2	GameCube
Procesor	733 MHz (Pentium III)	294.912 MHz (Vlastní)	405 MHz (Power PC)
Grafický čip/subsystém	233 MHz (nVidia)	147.456 MHz (Graphics Synthetiser)	202.5 MHz (ATI „Flipper")
Celková paměť (RAM)	64 MB	32 MB	43 MB
Propustnost RAM	6.4 GB/sec	3.2 GB/sec	3.2 GB/sec
3d výkon – polygony	116.5 M/sec	66 M/sec	6-12 M/sec
Počet textur poč. současně	4	1	N/Z
3D výkon – pixely, bez textur	4.0 G/sec	2.4 G/sec	N/Z
3D výkon – pixely, 1 textura	4.0 G/sec	1.2 G/sec	N/Z
3D výkon – pixely, 2 textury	4.0 G/sec	0.6 G/sec	N/Z
Komprese textur	Ano (6:1)	Ne	ST3C kompr. textur (6:1)
Paměťová média	2-5x DVD, pevný disk 8 GB 8 MB paměťová karta	4x DVD, 8 MB paměťová karta	Propriety 1.5GB disc, Digicard – Megabyte
Rozhraní	Herní ovladač x4, Ethernet (10/100)	Herní ovladač x2, USB, IEE 1394/iLINK, PCMCIA	Herní ovladač x4, Sériový a paralelní port
Zvukové kanály	256	48	64
HW podpora 3D zvuku	64 3D kanálů	Ne	N/Z
Podpora MIDI, DLS	Ano	Ano	N/Z
HW filtrování a ekvalizér	Ano	Ne	N/Z
Vysokorychl. internet	Ano	Budoucí upgrade	Optimální
Přehrávání DVD	Budoucí upgrade	Ano	Ne
Podpora HDTV filmů	Ano	Ano	Ne
Podpora HDTV her	Ano	Ne	N/Z
Max. teoretické rozlišení	1920x1080	1280x1024	N/Z
Max. reálné rozlišení	1920x1080	640x480	N/Z
Uvedení na trh (USA)	15. listopad 2001	říjen 2000	18. listopad 2001

N/Z – nezjištěno

PC KONZOLE

Možná nevíte, že Xbox není první konzolí postavenou na technologii PC a Windows. Skutečným průkopníkem byl v tomto směru Dreamcast, jehož útroby skrývají grafický čip PowerVR SG (původně určený pro PC) a operační systém pro kapesní počítače Windows CE.

XBOX A INTERNET

I když je Xbox po hardwarové stránce vybaven pro připojení itnernetu lépe než PS2 (obsahuje standardně 10/100 mbit ethernet rozhraní, ke kterému je možné připojit například kabelový modem či DSL modem), u prvních titulů to s internetem není moc slavné. Jistě i proto, že Microsoft internetovou část celého projektu nezvládl zrovna na jedničku. Je ale jisté, že v budoucnu bude mnoho her na Xboxu nabízet buď variantu hry po internetu, nebo budou zaměřené výhradně na online hraní.

pouze 0,6 Gpixelu/s. Xbox má v obou případech teoretické maximum 4 Gpixely/s. Bez velké ztráty výkonu navíc nabízí „vyhlazování" hran herní objektů, tzv. antialiasing, který je u PS2 sice možný, ale značně ji zatěžuje – právě tady se projevuje rozdíl v celkovém grafickém výkonu. PS2 sice může mít superrychlou grafickou paměť, pokud ale grafický systém není výkonný jako celek, nemusí se jeho dílčí výhody příliš projevit. Microsoft udělal rozhodně krok správným směrem, když vývoj celé čipové sady svěřil společnosti nVidia – nejprogresivnější firmě ve světě PC technologií. Nvidia ovšem nevytvořila pouze grafický subsystém, ale celou čipovou sadu pro Xbox (jejíž technologie je natolik zajímavá, že by možná zasloužila samostatný článek, my na její popis ale nemáme prostor). Ta kromě grafiky a dalších operací zpracovává další důležitou oblast, které nebyl v případě konzolí věnován v minulosti dostatečný prostor.

George Lucas s oblibou zdůrazňuje, že u kvalitního filmu je zvukový zážitek stejně důležitý jako to, co vidíte na plátně – proč by tomu tedy u her mělo být jinak? A přesto tomu jinak je. Zatímco majitelé PC se do světa 3D zvuku pomalu ale jistě přesouvají již od roku 1997, PlayStation 2 ani Dreamcast nenabízí žádnou přímou podporu trojrozměrného zvuku. Je vám asi jasné, že u Xboxu je tomu jinak. Víc než to. Zvukové možnosti Xboxu předčí možnosti všech PC s jedinou výjimkou – těch, která obsahují zbrusu novou čipovou sadu Nvidia nForce, která (jak možná tušíte), pochází právě z konzole Xbox. Až na pár hodin, strávených u prototypů Xboxu na jarním GameStocku, nemám s konzolí mnoho praktických zkušeností. S jejím zvukem ovšem, prostřednictvím nForce, jistou zkušenost mám. Kvalita zvuku je výborná – k dispozici je 256 zvukových kanálů současně, 64 z nich je možné umístit v trojrozměrném prostoru. Co je ale nejpodstatnější, Xbox dokáže trojrozměrný zvuk zakódovat do signálu AC3 aka Dolby Digital. Konzoli tedy stačí připojit k AC3 kompatibilnímu zesilovači a máte rázem špičkový 3D zvuk, který vám mohou závidět nejen všichni majitelé DC a PS2, ale i většina uživatelů PC. Dlužno podotknout že pseudo-trojrozměrný zvuk byl možný i na jiných konzolích (PS, DC, PS2) – ovšem výhradně softwarově, pomocí nepříliš věrného systému Dolby Pro-Logic.

Výkonný hardware se ale nerovná kvalitní konzole. V minulosti se nesčetněkrát ukázalo, že výkonná konzole bez dostatečného přísunu kvalitních her prostě nemá šanci. Podobných příkladů existuje mnoho – například Atari 5200, NeoGeo či Sega Saturn. Přestože si Microsoft toto základní pravidlo světa konzolí dobře uvědomuje, není v době uvedení Xboxu Super-AAA titul, kvůli kterému by stálo za to si konzoli koupit. Ostatně stejná situace nastala i v době uvedení PS2. Před vydáním *GT3* a zejména *Grand Theft Auto 2* bylo jen málo skutečných důvodů, proč novou konzoli kupovat. Přesto se ale Microsoftu podařil husarský kousek – nabídnout v každém z populárních žánrů alespoň jednu kvalitní hru – ostatně stručný přehled nejzajímavějších titulů naleznete spolu s přehledem periferií a doplňků na následující straně.

Jen stěží bychom v uplynulých deseti letech hledali konzoli, která by byla stejně neobvyklá a jejíž osud by byl stejně nejasný. Zatímco pozice Sony i Nintenda jsou jasné (první z firem spoléhá na svůj marketing a uživatelskou základnu, druhá pak na absolutní hratelnost většiny vydávaných titulů), Microsoft bude o místo na slunci teprve bojovat. První kroky se mu povedly na výbornou – snad s jedinou výjimkou. Evropa se Xboxu dočká až na počátku příštího roku, naše republika pak dokonce až v říjnu 2002. Je ale jisté, že Xbox bude možné sehnat mnohem dříve – koneckonců, jedna ze dvou továren chrlící statisíce konzolí s logem Microsoftu je jen pár kilometrů od našich hranic, v Maďarsku.

Lukáš Erben



XBOX controller

Oficiální gamepad dodávaný s konzolí vypadá celkem slibně. Kromě klasického d-padu, velkého počtu funkčních tlačítek a povinného analogového sticku zaujme zejména zeleným „hrbolem" uprostřed. Jeho skutečné kvality ovšem ukáže až čas a mozoly hráčů (také vás tak trápil „D-pad" mozol na Dreamcastu?). O snaze Microsoftu vyjít vstříc hovoří přinejmenším fakt, že pro japonské (ergo kladívko malé) ruce byl ovladač speciálně uzpůsoben a liší se od americké a evropské verze. Vedle oficiálního gamepadu bude pochopitelně existovat dlouhá řada oficiálních (např. InterAct) či neoficiálních napodobenin za nižší cenu.

Výrobce: Microsoft	Typ: Gamepad	Cena: V ceně Xboxu (299 USD)

Top Gun Afterburner FlightStick

Letecké simulátory sice nejsou nejrozšířenějším typem her na konzolích, ale pokud se na Xboxu nějaký objeví, rozhodně byste jej měli hrát s tímto joystickem. Vedle přesného analogového kniplu obsahuje sada i oddělitelnou plynovou páku. Kvalitní zpracování (které lze u značky Thrustmaster očekávat) doplňuje „dual shock" vibrační motorek a celkem povedený design.

Výrobce: Thrustmaster	Typ: Analogový joystick (simulátory)	Cena: N/Z





Black Thunder Racing Wheel

Jeden z prvních volantů oznámených pro Xbox. Po pravdě, periferie Interact nepatří mezi mou oblíbenou značku a ani parametry černého hromu se nezdají nijak obdivuhodné. Přítomna jsou funkční tlačítka a kupodivu i vlastní kolo volantu, kterým, ano modří už vědí, kterým točíte proti síle pružiny. Žádný force feedback, pouhé vibrace – vzhled je poněkud levný. Za pozornost snad stojí jen způsob „usazení" volantu na nohy hráče.

Výrobce: InterAct	Typ: Volant	Cena: N/Z

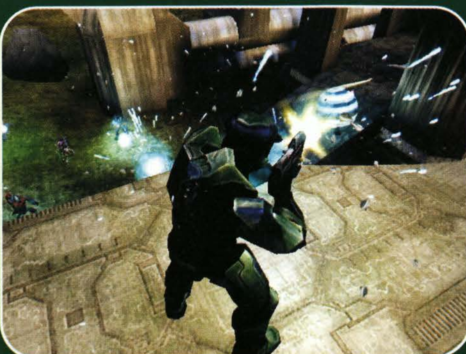
Dead or Alive 3

DOA3 je pro Xbox tím, čím je *Tekken 4* pro PS2 a *Soul Calibur* pro Dreamcast nebo *Mortal Kombat* pro PC – úvodní bojovkou. Už na první pohled je jasné, že hra exceluje na poli grafiky (podle redakčního agenta Eddieho jde o skutečně novou generaci herní grafiky, takže se určitě je na co těšit – pozn. pž). Zejména ženské postavy, u série *DOA* tak populární, mají i nadále bujné vnady, které se pohybují zcela v rytmu kopů a úderů (můj dlouholetý kolega to kdysi trefně komentoval větou: „Jednomu se nechce věřit, že s těma kozama můžou zápasit"). I přes některé chybky v ovládání, lobotomický příběh a mizerný konec, to je stále kvalitní bojovka. Prozatím je také více-méně jediná, takže si hráči stejně nemohou vybírat a jsou zticha...



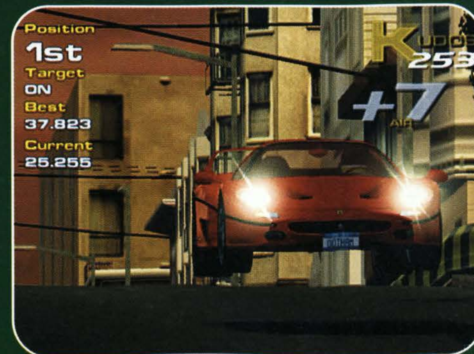
Halo

Všichni říkají, že *Halo* je super. Nevím. Hrál jsem betaverzi letos na jaře a jako „vodvaz" mi hra tedy rozhodně nepřišla. Ovládání doslova sálo a říkalo si o rozdrcení gamepadu okovanou kanadou a nasazení myši. Je sice pravděpodobné, že autoři (mají na svědomí prastaré macovské 3D akce *Marathon*) hru mezitím vyladili, ale kdo jednou přičichl k hraní 3D akcí na PC, ten na konzole bez myši jen težko přesedlá bez reptání. Jinak ale není pochyb, že se jedná o hru s výborným konceptem a grafikou, která dělá Xboxu čest. Sám příběh i prostředí *Halo* (hra se odehrává na planetárním prstenci) jsou výtečné a představují dostatečný důvod pro zakoupení této hry. Jen škoda, že z ambiciózních multiplayerových plánů toho mnoho nezůstalo – žádní boti, žádná internetová hra, jen možnost propojit Xboxy do lokální sítě.



Project Gotham

Hráli jste *MSR*? Ne? Chyba. Kdybyste totiž hráli *Metropolis Street Racer* (Dreamcast), věděli byste, co můžete od *Project Gotham* očekávat. PG totiž nejen pochází od stejného týmu (Bizzare Creations), ale navíc rozvíjí herní styl *MSR*. Zachován zůstal závodní systém kudos – hodnocení vašeho výkonu během závodu, ve kterém hraje roli nejen vaše rychlost, ale i styl, jakým jste trať projeli. V případě *MSR* si hráči stěžovali, že hodnocení bylo příliš přísné – autoři tedy ubrali na obtížnosti. I tak ale zůstává *PG* poměrně obtížnou hrou, do které je těžké se dostat. Systém kudos je geniální alternativou klasického závodění. Žel *Project Gotham* trpí typickými nedostatky uspěchané hry. *GT3* je super. *PG* není *GT3*, není ani super, ale rozhodně není špatný. Pokud má XBOX soutěžit s PS2, chce to něco lepšího – určitě se dočkáme.



ShadowBlade Arcade Stick

Dojem ze stínového ostří (proboha ty názvy snad vymýšlí InterActu Karel May) je o poznání lepší. Klasický arcade stick jako stvořený pro hraní *DOA 3* je ve stříbřitém kovovém provedení a vypadá velmi profesionálně. Přítomna jsou pochopitelně všechna funkční tlačítka, plus přepínače autofire. Jen aby taky vydržel...

Výrobce: InterAct | Typ: Arcade stick | Cena: N/Z



Freestyler Board

Nebojte, nový *„Tony Hawks"* si na Xboxu nejen zahrajete (vychází jako jedna z prvních her), ale budete se přitom moci povozit na populárním prkně od Thurstmasteru. Je super a na rozdíl ode mne se na něm určitě udržíte a nenamlátíte si kokos. Co dodat, majitelé PS2 a dokonce i PC jej znají a ti skutečně maniakální virtuální skateboardisté ho jistě i mají.

Výrobce: Thrustmaster | Typ: Prkno (skate/snowboard simulace) | Cena: N/Z



DVD Movie Playback kit

Zatímco v případě evropské PlayStation 2 je funkce přehrávání DVD vestavěna přímo v konzoli, v případě Xboxu si musíte připlatit za sadu pro přehrávání DVD. Ta obsahuje mimo jiné i kvalitní dálkové ovládání, díky kterému můžete vše ovládat z pohodlí svého oblíbeného křesla Poang či pohovky Ektorp (taky jste Ikeamaniaci?). Nebudu z vás dělat imbecily a vysvětlovat, že dálkové ovládání funguje na dálku, bezdrátově a že jsou na něm tlačítka pro pouštění, posun a zastavování filmu, plus další funkce. Za cenu 30 dolarů (u nás tedy cca 1500 Kč) je to povinnost pro každého majitele Xboxu.

Výrobce: Microsoft | Typ: Sada pro přehrávání DVD video disků | Cena: 30 USD

Creative DTT 3500

Zapomeňte na chrchlavé repráčky své televize. Zapomeňte na svou zaprášenou minivěž. Xbox nabízí zvuk Dolby Digital a byl by hřích, pokud byste k němu připojili cokoliv jiného, než plnohodnotnou Dolby Digital sestavu pro domácí kino. Pokud nemáte zrovna třicet až tři sta tisíc na opravdu kvalitní reciever a reproduktory, můžete si stále koupit některou „jednoduchou" sestavu v ceně okolo 10 000 Kč – sousedy s ní přivedete do blázince stejně spolehlivě. Jednou z těch nejsnáze dostupných je DTT 3500 od firmy Creative, kterou jistě znají někteří velmi movití majitelé PC. Je ale možné, že najdete lepší či levnější nabídky.

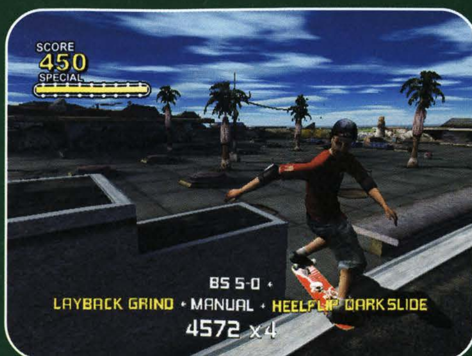
Výrobce: Creative Labs
Typ: Reproduktory
Cena: cca 10.000,- Kč bez DPH

Další serepetičky

Vedle oficiálních a neoficiálních gamepadů, volantů a joysticků (Microsoft má výbornou výrobní řadu periferií a lze čekat, že časem dá k dispozici své geniální joysticky, volanty a myši k dispozici i majitelům Xboxu), bude jistě v prodeji i moře dalších drobných doplňků, jako jsou nejrůznější kabely, paměťové karty, cheatery (a časem asi i... ehm.... modčipy). Koneckonců, Xbox se sotva začal prodávat a je jisté že během několika týdnů či měsíců se objeví mnoho nových periferií a doplňků. Až přijde čas, určitě vás o nich budeme informovat.

Výrobce: Made in China | Typ: Cokoliv | Cena: Nízká

Tony Hawk's Pro Skater 2X



Je mi pětadavacet, vážím přes metrák a o skatech vím kulový. Můj názor tedy můžete v pohodě ignorovat. A nebo mě ignorovat nemusíte a můžete mi věřit, že *Tony Hawk's Pro Skater 2X* je prostě nejlepší *Tony Hawk*. Fakt. Nekecám. Jedná se sice do značné míry o vypulírovanou verzi z PS2, ovšem pulírování bylo velmi pečlivé a obsahovalo i velké množství doplňků a vylepšení. Jen namátkou jsou to složitější a bohatší prostředí, lepší hudba nebo efekty, jako je motion blur. Takže pokud jste blázni do skatebordů, jděte do toho. Já jdu na pivo.

Ostatní gamesy

Pochopitelně, že na Xboxu můžete dělat i jiné věci, než bojovat bujnými děvami proti jiným bujným děvám, zabíjet emzáky, prohánět Munche na invalidním vozíku, prohánět Tonyho na prkně nebo se pokoušet zalíbit systému kudos v rychlosti dvěstěčtyřicet v hodině. Můžete si zazávodit v bahně *Test Drive Off Road Wide Open*, rozbít hubu fotbalistům v *Maddenu 2002* nebo *NFL Fever 2002*, vyzkoušet, jaké to je, když spojíte Amped se zápletkou X-Files v *Dark Summit* nebo zvolit některou z dalších her, které jsou k dispozici již dnes, při uvedení konzole. Možná, že si ale raději počkáte pár měsíců na evropskou verzi Xboxu, která bude mít k dispozici o poznání širší softwarovou základnu.



Jistě, je plno lidí, u kterých se již právoplatně ubytovala nějaká herní konzole. Ale při pohledu na trh PC her je jasné, že nabídka je tu podstatně rozmanitější. Pokud hledáte dobře, není problém vyhrabat si v haldě zlevněných her nějakou tu kvalitní. PC dále nabízí, z podstaty svého silného a obrovského trhu, i další libůstky. Třeba v podobě plných her, přibalovaných k herním magazínům či prodávaných ve výhodných akcích, zvláště nyní, před vánoci.



PC NEJEN NA HRY



V mnoha rodinách se vyskytuje alespoň jeden člen, který podniká. A tak dost často uvítá možnost, jak si nějakým rozumným způsobem snížit svůj daňový základ. Ostatním pak zbývají v ruce standardní páky v podobě Ježíška a Štědrého dne. A kýžený výsledek: koupě užitečného stroje – PC, které kromě základních kancelářských úkonů zvládne utáhnout i počítačovou hru. My se dnes podíváme na to, jak postavit takové PC, aby zvládalo bez problémů dnešní hry, nebylo drahé, nedělalo problémy a ještě se tvářilo smysluplně – pracovně. Vzhůru do toho.

Z čeho se nám ta bedýnka skládá...

Základní kámen počítače nám tvoří základní deska, též zvaná mainboard či motherboard. Do ní postupně instalujeme další prvky. Nejprve procesor, který nám určuje základní výkon sestavy. Dále tu máme paměť, kteréž velikost zase udává, jak moc dat do sebe za běhu počítač nacpe a zpracuje, aniž by se musel zdržovat pomalým přístupem na pevný disk. Pak je na řadě grafická karta. Ta do velké míry udává výkon naší sestavy ve hrách, zejména při 3D zobrazení. Data je ovšem nutno někam ukládat. K tomu slouží pevný disk. K možnosti dostat data do počítače zvenčí zase slouží disketové a CD-ROM/DVD-ROM mechaniky. V základu už máme vlastní počítač. Ještě zabalíme do bedny neboli case, připojíme monitor, klávesnici a myšku. A můžeme pracovat.

Kde můžeme šetřit a kde ne

Při pohledu na ceny zjistíme, že rozdíl mezi značkovými komponenty a jejich neznačkovými bratříčky je opravdu výrazný. Ne všude se ale vyplatí šetřit. Na druhou stranu, jsou místa, kde si to dovolit můžeme.

Kde nešetřit:

Základní deska – Od ní se odvíjí výkon celé sestavy. Sice můžete mít výkonný procesor, hromadu paměti a grafickou kartu, ale pokud budou mít komponenty problém mezi sebou rychle komunikovat, nic vám nepomůže a značná část výkonu přijde vniveč. Jen proto, že základní datové silnice a dálnice prostě nebudou dost dobré. Na základní desce tedy nešetřit. Dobrým kompromisem jsou značky, které mají dobré renomé, ale nepatří cenově na špičku. Třeba Microstar. Ovšem pozor. Každý výrobce má v nabídce i levnější kousky. Obecně tedy platí – pokud chcete počítač na hraní, zajímá vás střední cenová hladina v nabídce a výš. Obecně někde mezi 5000 - 6000 Kč. Pak tu máme o trochu dražší značky, jako například ABIT. Nejvýše stojí ASUS, opravdová špička mezi motherboardy. Pokud máte peněz jako želez, koupíte právě asi ten.

Case (skříň PC) – Není ani tak důležité, jak vaše bedýnka na PC bude vypadat. To závisí v dnešní době jen na vašem vkusu a financích. Nás zajímá zejména zdroj. Pro většinu sestav dnes stačí klasických 250 W výkonu. Dobré je ovšem věnovat pozornost hlučnosti zdroje. Zejména při poslechu hudby či sledování videa často uživatel zjistí, že úspora 300 korun na zdroji není v konečném důsledku až tak příznivá. Nebojte se zeptat prodávajícího na hlučnost zdroje. Progresivní regulace otáček větráku, je to správné zaklínadlo, které by váš zdroj měl umět. Pokud vám ale nabídnou tichý zdroj i bez této vlastnosti, nic se neděje. Důležitý je výsledný efekt. Cenová relace okolo 1500 Kč.

Disky, CD-ROM, DVD-ROM – Opět. Neberte to nejlevnější. Pokud se nevyznáte, chtějte tiché, rychlé a spolehlivé. U disků je dnes velmi oblíbená řada DeskStar od IBM. Cenově něco přes 5000 Kč za 40 GB. O trochu levněji pořídíte Seagate či Maxtor. Z řady Seagate by vás pak měly zajímat spíše rychlejší typy se 7200 otáčkami z minutu. CD-ROM a DVD-ROM by opět měly být tiché, s nízkou přístupovou dobou. CD-ROM okolo 1500 Kč, DVD-ROM 3500 – 3800 Kč.

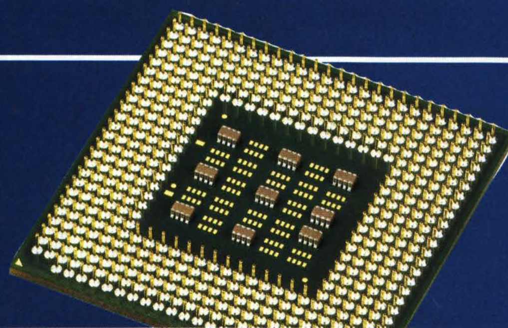
Kde se dá ušetřit:

Grafická karta – Překvapivě. Jde však o fakt, že většina dnešních výkonných karet používá chipsety (grafické procesory) od firmy nVidia. S kompatibilitou nejsou, dle praktických zkušeností, problémy. Ovšem, i tady platí – všeho s mírou. Koupit nějakou exotickou kartu od výrobce, o kterém nikdo předtím neslyšel, není to pravé ořechové. Pokud ovšem chcete šetřit, sáhněte po kartách přímo od nVidie nebo Inno3D. Kvalitní a přitom cenově výhodné řešení.

Dnes se hlavní proud drží karet s čipy GeForce2. MX-400 (slabší varianta) a GTS, respektive Titanium. Pro opravdu náročné je tu GeForce3, které je ovšem cenově podstatně výše – nejlevnější karty s tímto čipem přijdou asi 14000 Kč.

Ondřej Pessr

Jak tedy vypadá taková herní sestava, která není super drahá, ale nezaostává přitom výkonem? Tady máte konfiguraci. Jednou se srdcem od AMD, druhá alternativa je od Intelu.



AMD

Komponent	Orientační cena včetně DPH
Základní deska: Microstar MS-K7T266 Pro2 (podpora WinXP)	5900,-
CPU: AMD K7 Athlon XP 1500+ (266 MHz) socket A	6100,-
Chladič CPU	500,-
Paměť: 2x 256 MB DDR (266 Mhz) – celkem 512 MB	5000,- (2500,- za kus)
Grafika: nVidia GeForce2 Titanium-2, 64 MB DDR	5000,-
Pevný disk: IBM Deskstar 40 GB	5100,-
FDD 3,5": Sony 1.44 MB	600,-
DVD-ROM: SONY 16x DVD, 40x CD-ROM, DDU1621	3800,-
CD-RW: SONY CRX1611 40/16/10x, BurnProof	4400,-
Zvuk: CREATIVE SOUND BLASTER Live! Player 5.1DD	1600,-
Síťová karta: Edimax 10/100 Mbps	650,-
Case: Morex MidleTower K915 ATX 250 W	1500,-
Klávesnice: Standardní, pohodlná, plná velikost	600,-
Myš: Bezdrátová nebo optická	900,-
Monitor: 17" HANSOL 710DT FLAT – plochá obrazovka	9000,-
Operační systém: MS Windows ME nebo 98SE	4100,-
Reproduktory: Creative DeskTop Theatre 5.1 DTT 2200 Digital	3800,-
Celkem:	58550 Kč včetně DPH

Cena se může na první pohled zdát vyšší, ale jedná se o poměrně výkonný stroj ze značkových komponent, který skýtá další možnosti posílení. S touto sestavou se nemusíte bát, že v dnešním světě her neobstojíte. Pokud vás ale cena i nadále děsí, můžeme začít sestavu „ořezávat". Například: slabší grafika (GeForce2 MX-400), horší reproduktory, obyčejný monitor (ne plochý), bez vypalovačky, pouze 256 MB paměti, menší harddisk (20 GB). Pak se dostáváme někam k hranici 40000 Kč včetně daně. Pokud slevíme ze „značkovosti", cena poskočí ještě o nějaké 3000 Kč dolů. Další dva tisíce můžete ušetřit na úkor výkonu procesoru. Místo Thunderbirda tak pořídíte Duron na frekvenci 900 MHz.

Intel Pentium IV

Komponent	Orientační cena včetně DPH
Základní deska: MS-845 Pro, Intel 845,socket 423	6400,-
CPU: INTEL PENTIUM 4 – 1,4GHz BOX PGA/400 423pin	6400,-
Paměť: 512 MB 133 MHz	3100,-
Zbytek sestavy stejný jako výše uvedený u AMD.	
Celkem:	56950 Kč včetně DPH

Sestava od Intelu je s AMD cenově prakticky shodná, výkon hraje spíše pro AMD. AMD nabízí rychlejší paměť, ale rozdíl není markantní. Šetřit můžeme stejným způsobem jako ve variantě předchozí. Pochopitelně, jen u procesoru a paměti máme odlišnou situaci. Tady můžeme sáhnout po Celeronu 1200 MHz, postaveném na jádře Tualatin. Úspora přesáhne 3000 Kč, musíte ovšem pořídit jinou základní desku. Při zmenšení paměti na 256 MB ušetříme asi 1500 Kč.

Poznámka: na chladič CPU jsme nezapomněli. U Intelu se totiž prodávají i takzvané BOXované varianty procesorů. Ty už větráček obsahují. S nimi v této sestavě počítáme.

Pro co se rozhodnout? Volba není příliš složitá. Obecně se dá tvrdit, že za málo peněz se asi vyplatí postavit PC na základě Intelu s procesorem Celeron. Střední, výkonná kategorie nabízí rovnocenně Intel s Pentiem IV a AMD s Athlonem XP. Nároční sáhnou po základní desce pro Pentium IV, která podporuje paměti RIMM na 800 MHz. Vzhledem k jejich ceně jsme v našem případě počítali s deskou, která pracuje se standardními pamětmi SDRAM PC 133 MHz. RIMM totiž stojí asi 4600 Kč za 256 MB modul. Konečná cena naší sestavy by tak rázem stoupla o nějakých 6000 Kč. Stejně tak lze pořídit i variantu procesoru s paticí FCPGA/400. Základní desky jsou srovnatelně drahé, ceny procesorů jsou o něco málo vyšší.





KDO S KOHO

THE SCORE – 2001, USA

Hrají: Robert De Niro, Edward Norton, Marlon Brando, Angela Bassett
Scénář: Daniel E. Taylor a Kario Salem
Hudba: Howard Shore
Kamera: Rob Hahn
Režie: Frank Oz

Sousto pro milovníky lupičských filmů přivádí na naše plátna režisér Frank Oz. Jako zjevení působí mezi záplavou akčních thrillerů a krimifilmů plných honiček a přestřelek z cyklu „Nekonečný zásobník 3" čistokrevná balada o kasaři. Máme tedy předmět – zlaté žezlo, objekt – montrealskou celnici, celou řadu problémů (kamery, infra, trezor, strážné) a sympatického zločince Nicka, který nástrahy překoná. Půjde, jak jinak, o jeho poslední, největší závěrečnou fušku, mistrovský kousek na konec, který mu vynese dost peněz na bezstarostné stáří v jeho prosperujícím jazzovém klubu. Hlavní roli ztvárnil nikdo menší, než Robert de Niro (Taxi Driver, Jackie Brown).

Již jen jeho jméno dokáže do kin přivést diváky, a když se přidají Marlon Brando (*On the Waterfront, The Godfather*) v roli překupníka, mentora a Nickova přítele Maxe a dvojici ostřílených matadorů doplní Edward Norton (*The People vs. Larry Flynt, Fight Club*), coby talentovaný elév Jack, komerční úspěch je zaručen. Film samozřejmě na hereckých výkonech tohoto tria stojí, musím však vyzdvihnout kvalitu scénáře, podpořenou Ozovou citlivou režií. Mistrně pracuje s atmosférou, diváka udržuje v napětí, aniž by film zbytečně natahoval, příběh graduje až k v tomto žánru nezvykle překvapivé pointě. Velké plus připisuji Ozovi za fakt, že si odpustil obvyklou finální scénu zachycující úspěšného lupiče užívajícího si kdesi na Tahiti a ponechal divákovi prostor k přemýšlení, jak to jen s těmi zlými dopadlo. Jste-li příznivci filmů s tématikou „dobývání trezoru", tento snímek vám nesmí ujít. Na nic si nehraje, jde o řemeslně perfektně zvládnutou práci a patří k tomu nejlepšímu, co nám na kvalitní filmy skoupý listopad přinesl.

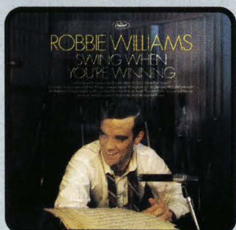
Pavel Hacker



HUDBA

ROBBIE WILLIAMS
SWING WHEN YOU ARE WINNING
MONITOR-EMI





Od skandálního „Ex-TakéThat-a" ROBBIEHO s nálepkou zpěváka s pověstí rebela by nikdo nečekal zaujetí pro klasickou swingařinu. A přece... Tenhle mladík zjevně světovou pop music nepřekvapil naposledy ani tehdy, když si ve svém nejdivočejším klipu urval zadek. Letošní překvápko je rozhodně nejumírněnějšího kalibru, ale o nic méně šokující. ROBBIEHO nejnovější dlouhohrající počin obsahuje nejprovařenější swingové evergreeny, které si vystřihl jak sólo, tak i za asistence několika známých celebrit z řad herců a hudebníků. Na prvním singlu „Something Stupid", který vůbec není „něčím blbým", mu sekunduje Nicol Kidmanová (ex-Tomová Cruisová). Že by Frank Sinatra 21. století???

Ad Meer

PET SHOP BOYS & J. HARVEY
CLOSER TO HEAVEN
SONY MUSIC/BONTON





„*Blíže k nebi*" je soundrack (Pozn. red.: Lze-li hudbu k muzikálu označit tímto termínem) k britskému popovému muzikálu „Closer To Heaven", pod kterým se ve spolupráci s Jonathanem Harveyem autorsky podepsalo popové duo PET SHOP BOYS. Na celkem jedenáctitrackové kolekci, zrcadlící nezaměnitelný rukopis těchto ostrovních hitmakerů, najdete jak skladby nové (určené výhradně pro tento muzikál), tak i několik starších, dříve nevydaných nahrávek skupiny PSB. Popravdě řečeno, v divadle určitě dokáže svižný pop zabavit diváka, ba ho dokonce zvednout ze sedadel. Při domácím poslechu teatrálních hlasů pějících na diskotékové základy 80. let si však moc srandy neužijete a cédéčko jistojistě přiřadíte k vánočním dárkům pro pozůstalé.

Ad Meer

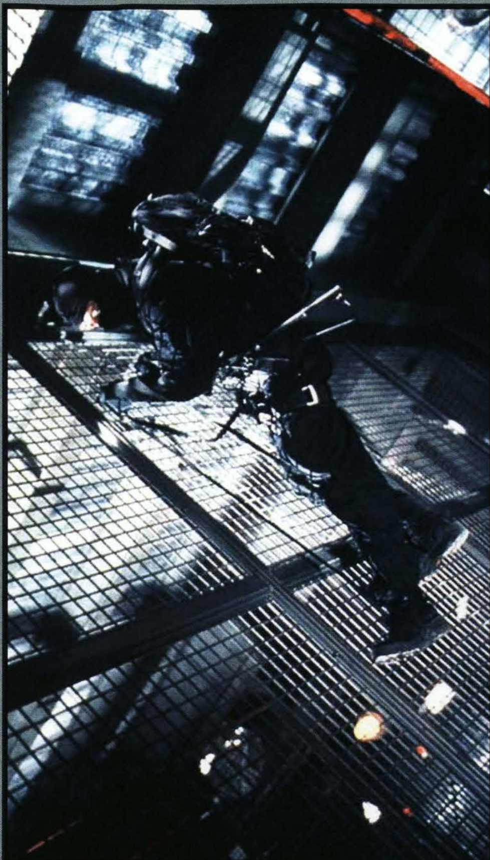
THE CORRS
BEST OF
WARNER MUSIC





Irskou sourozeneckou čtyřku není potřeba nijak zvlášť představovat. S každou novou deskou se jejich věhlas v tuzemských musikochrličích zvyšuje. Jen loňského alba In Blue se u nás prodalo na 13 000 kousků. Bestovka samozřejmě obsahuje to nejdůležitější z „korsácké" kariéry. Např. i hitovku Breathless, aneb nejhranější skladbu na českých rádiích v roce 00! Ušetřeni opět samozřejmě nezůstanou ani skalní fanoušci kapely, kteří vlastní všechna řadová alba a tudíž jim nějaká bestovka může být ukradená. Album totiž vychytaně obsahuje i novinku Would You Be Happier?, kterou jinde neseženete. Vzkaz pro vydavatelské firmy: „Když vy na nás triky – my na vás vypalovačky!"

Ad Meer



POVEDENÁ TROJKA



Marlon Brando je bezesporu legendou stříbrného plátna. Získal dva Oscary za filmy *On the Waterfront* a *The Godfather*; na druhý ceremoniál se nedostavil a odmítl ocenění Akademie převzít, dle svých slov kvůli porušování práv původních obyvatel Ameriky. Na dlouhá léta se pak odmlčel a jeho návrat před kameru se jedním slovem nepovedl. Ani osobnost jeho formátu nedokázala vytáhnout filmy jako *The Island of Dr. Moreau* či *Don Juan DeMarco* z hlubokého podprůměru. V *Kdo s koho* dostal roli sice malou, zato dobře honorovanou (3 mil. dolarů), zhostil se jí s grácií sobě vlastní, avšak vděkem ke svému chlebodárci příliš nehýřil. Nároky režiséra Oze komentoval slovy: „Vsadím se, že by se ti líbilo, kdybych byl maňáskem ... abych musel dělat, co chceš ty!". Brando se odmítal podřídit a počáteční tutlaná averze vypukla v plné síle. Velký Marlon nazval Oze „Miss Piggy", oba muži se už na place nesetkali a Oz režíroval Branda prostřednictvím de Nira. Nutno dodat, že se tím ani jeden z protagonistů nenechal vyvést z rovnováhy a na výsledku se spory neprojevily.

Co napsat o de Nirovi? V minulosti zazářil ve filmu *Taxikář (The Taxi Driver)*, v poslední době ztvárnil řadu rolí v akčních snímcích a trocha kečupové krve jej rozhodně nerozhází. Žádný z jeho snímků však nezachází za hranici vkusu a de Nirovo jméno se stalo synonymem kvality. S Brandem si při natáčení i mimo něj výborně rozuměli, což ostatně bylo velké štěstí pro celý štáb.

Edward Norton také není zrovna beránek, který by se kdekomu podřídil. V minulosti odmítl řadu rolí (za všechny jmenujme vojína Ryana), ale těm, které vzal, dokázal přes své mládí vtisknout svůj rukopis (právník Larryho Flynta, skinhead Derek Vinyard v *American History X*, o sugestivním výkonu v *Klubu rváčů* ani nemluvě). Ačkoli byl možností spolupráce s oběma hvězdami filmového nebe nadšen, odmítal jim tiše sekundovat a vybojoval své postavě na plátně velký prostor. Podílel se i na úpravách scénáře a pokud budete film pozorně sledovat, objevíte určitě paralely mezi symbiózou životem protřelých zločinců a herců a mladého zloděje a herce, které pocházejí právě z jeho hlavy. Svým kolegům před kamerou je rovnocenným partnerem a jestli bude pokračovat ve skvělém rozjezdu, možná nasbírá víc Oscarů, než oba starší herci dohromady.

REŽISÉR ZE ZEMĚ OZ

Režisér Frank Oz byl tím posledním, od koho bych reinkarnaci klasického lupičského žánru čekal. V mládí se věnoval loutkaření, propůjčil při vodění maňásků svůj hlas postavičce Miss Piggy v zámoří zbožňované *The Muppet Show*. Milovníci trilogie *Hvězdných válek* jej budou znát z epizod *Impérium vrací úder* a *Návrat rytíře Jedi*, ve kterých se podílel na ztvárnění a mluvil ústy Mistra Yody. Zkušenosti z režisérské sesle sbíral v animovaných snímcích, určených především pro televizi; největší úspěch zaznamenal s filmem *In & Out*. Jeho debut na poli „vážných snímků" byl velkým překvapením: Kdo s koho je naprosto vážně pojatým snímkem, parodický prvek v ní není ani jeden.

Jedna parafráze na závěr: Jak Oz uvedl v rozhovoru pro agenturu AP, vždy se domníval, že jeho první „dramatický" snímek bude stát okolo 15 mil. dolarů. O nějaký ten milionek se seknul... tak asi o pětapadesát...



HUDBA

BUSH
GOLDEN STATE
WARNER MUSIC

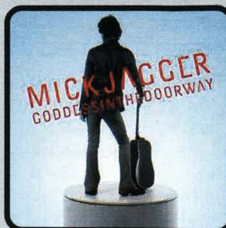


V pořadí čtvrté album britské čtveřice Bush rozhodně potěší příznivce pořádného rockového nářezu. Vzhledem k názvu kapely zřejmě album nezaboduje v Afghánistánu, ale ani zbytek světa není k zahození. Sami BUSH říkají, že album je tak rockové, až to překvapuje je samé. Superlativy nešetřil ani specializovaný časák Kerrang, který o albu napsal, že je to dosud nejdůležitější deska od BUSH (Pozn. red. Vsadím se, že za rok napíší to samé o dalším albu. Inu, investigativní žurnalistika táhne). Dodejme však, že BUSH patří k nejúspěšnějším kapelám dneška – jejich sbírka platinových desek je opravdu bohatá. No, a k tomu, aby se rozrostla, už schází jen maličko – abyste vyměnili několik stokorun za jejich novou desku.

Ad Meer

MICK JAGGER
GODDESS IN THE DOORWAY
MONITOR-EMI





Hlava rockového monstra Rolling Stones, rebel tělem i duší s téměř šesti křížky na krku se na svém pátém sólovém albu dovolává nejvyššího. Sólovky MICKOVI nabízejí prý možnost být mnohem osobitější, než coby kolo v soukolí. „Sólová muzika je pro mě jednou z možností, jak nedělat hudbu, která se ode mě očekává, ale tvořit přesně podle své chuti." Nové JAGGEROVO album je důkazem toho, že kvalitní rock nemusí dělat jen nevybouření býčci, ale i staří pardálové. Najdete na něm typický „valivý" sound, soulovou sexualitu, bluesovou palčivost, rockový říz, zkrátka klasickou ražbu opepřenou moderním zvukem. Cože??? No jasně – je to událost!!!

Ad Meer

PAUL OAKENFOLD
SWORDFISH (SOUNDTRACK)
WARNER MUSIC





Mám rád soundtracky. Mám rád speciálně zajímavé a nápadité soundtracky. *Operace Hacker* je elektronikou nadupaný nosič, který obsahuje tvůrčí práci PAULA OAKENFOLDA, jenž se svého díla zhostil s bravurou až téměř Vangelisovskou, a tak vznikl hudební doprovod místy atmosférou evokující *Blade Runnera* (skladba Chase). Melodie ukrývají mnohé nálady. Temnější skladby (podílel se na nich Christopher Young) střídají skladby více nostalgické. Každopádně převládá určitá atmosféra „meditace". Z té vás jen občas vytrhnou zpívané songy nebo nějaký ten dialog z filmu. Zajímavý soundtrack jdoucí svou cestou, který si zaslouží své posluchače, ale délka některých skladeb je krapet přehnaná.

Pavel Žďárek



PŘÍŠERKY, S.R.O.



Animované filmy už dávno nejsou jenom pro děti. Ani být nemůžou. Náklady 3D animovaných příběhů je nutné něčím vyvážit, a tak produkční společnosti lákají do kin společně s dětmi i dospělé diváky. Když je řeč o tvůrcích animované zábavy, v současné době to jsou především dvě společnosti, které na tomto poli svádějí souboj – DreamWorks a Disney. Právě druhý jmenovaný má uzavřenou exklusivní smlouvu se společností Pixar, která má na kontě ty nejznámější 3D animované filmy, kterým vévodí oba díly *Toy Story*.

I *Příšerky s.r.o.* alias *Monsters Inc.* mají na rodném listě logo Pixaru, což je samo o sobě záruka dobré zábavy. Ale protože divák je tvor nedůvěřivý (a to plně po právu), nebude na škodu něco o *Příšerkách* prozradit, abyste do kina vyrazili s vědomím, že nudit se rozhodně nebudete. A to hovořím k dospělým i dětem.

Tajemství skříně

Každé malé dítě ví, že v jeho skříni po setmění, když ulehne do postele, číhá strašidlo. Dospělí tomu nevěří, ale dělají chybu. Strašidlo sice nečíhá vyloženě ve skříni, ale dveře inkriminované skříně jsou bránou mezi říší strašidel a naším světem. A vyloženě málokdo ví, že každou noc, když děti zalehnou, nastupují strašidla svojí pravidelnou pracovní směnu, během které musí vystrašit co nejvíce dětí. Dveře přijíždějí do pracovní haly na přepravníku, každý strašák má

HUDBA

LIGHTHOUSE FAMILY
WHATEVER GETS TROUGH THE DAY
UNIVERSAL MUSIC





Tuhle čtyřnohou rodinku (Pozn. red.: Má totiž jen dva členy) z domu světla možná zná většina z vás podle charakteristického hlasu jejího zpěváka, než podle názvu. Je pravda že LIGHTHOUSE FAMILY moc často alba nevydávají, ale o to více se na nich snoubí hudební vkus s profesionalitou. Hudební kritici právem označují produkci LIGHTHOUSE FAMILY za skvost na poli popu. První singl alba se jmenuje „Free" a je vskutku nepřeslechnutelný. Za zmínku stojí i to, že fotografie v bookletu pochází z pražských exteriérů. A propos, nebýt té americké káry na obale, viděli byste mou oblíbenou vinotéku v Sázavské ulici. Inu, snad příště.

Ad Meer

NO NAME
POČKÁM SI NA ZÁZRAK
UNIVERSAL MUSIC





O tom, že jsou doopravdy dobří, svědčí fakt, že si je legendární Elán vybral coby předskokana letošního podzimního megaturné. NO NAME jsou bez nadsázky největším slovenským objevem letošního roku. Tři bratři a dva kámoši na sebe upozornili cover verzí Nagyho hitu Kristínka iba spí, načež prorazili s vlastními hity Žily a Ty a tvoja sestra. Krátce po svém vzniku se skupina přihlásila do amatérské hudební soutěže Košický zlatý poklad a zvítězila na celé čáře. Muzikantským kumštem a naléhavostí svého projevu zaujala porotu i posluchače. Následovalo druhé místo na Bratislavské Lyře a raketový start na sebe nedal dlouho čekat. Má to šťávu a vůbec se to nepodobá unylým napodobeninám N'Sync či Backstreet Boys.

Ad Meer

MARTIN MAXA
ZPOVĚDNICE
UNIVERSAL MUSIC

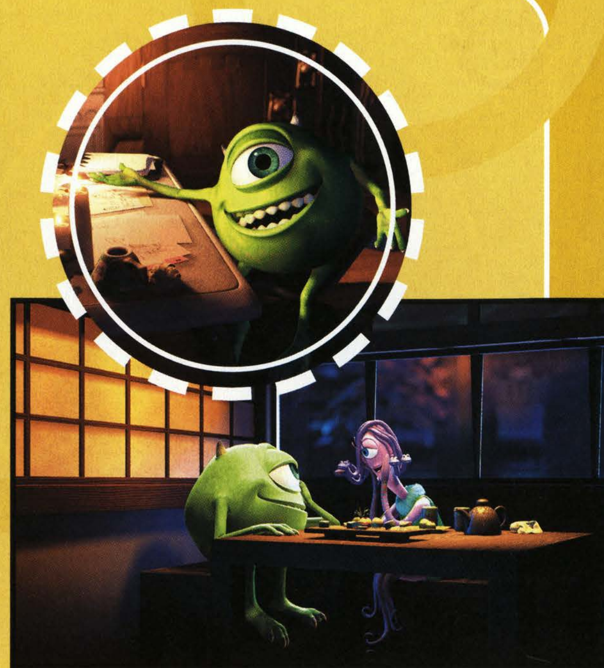




Taky jste někde četli, že kdo neudělá kariéru do třicítky, je odvařenej? Taky vám z pohledu dvacetiletých připadala čtyřicítka stejná, jako být pohřbeni zaživa? Jsem vážně rád, že i tyto mýty padly, a MARTIN MAXA na tom má lví podíl. Když se před rokem objevil polonahý na obálkách dívčích časopisů, dávali mu mnozí pramalou šanci dočkat se druhého alba. Přesto přiznávali, že když si image modrookého svalovce odpustí, není jeho autorská muzika vůbec špatná.
Bulvár se nasytil, MAXA přestal nosit trička na tělo a jeho druhé, ryze autorské album, je ještě lepší než to předešlé. Zkrátka lepší už to je a uvidíme za rok, jestli to lepší ještě bude.

Ad Meer





MONSTERS INC. – USA, 2001

Hrají: John Goodman (Sullivan), Billy Crystal (Mike), Mary Gibbs (Boo), Steve Buscemi (Randall), James Coburn (Waternoose), Jennifer Tilly (Celia), Bob Peterson (Roz), John Ratzenberger (Yeti), Frank Oz (Fungus).
Scénář: Jill Culton, Peter Docter, Ralph Eggleston, Dan Gerson, Jeff Pidgeon, Rhett Reese, Andrew Stanton
Hudba: Randy Newman
Režie: Peter Docter, David Silverman, Lee Unkrich



svého technického pomocníka, který dveře obsluhuje a všechna strašidla mezi sebou soupeří o co největší počet nejlépe vystrašených dětí (kvantita jde ruku v ruce s kvalitou).

Chlupáč Sullivan je nejlepším pracovníkem společnosti Příšerky s.r.o. a i tentokrát má v plánu se svým zeleným jednookým parťákem Mikeem svou pozici obhájit. Ale všechno se tak trochu zvrhne, když během nočního papírování Sullivan odhalí, že jeho největší konkurent Randall tajně dělá přesčasy. To by nebyl takový problém, ale shodou nešťastných okolností se Sullivanovi podaří vytáhnout z Randallových dveří do světa strašidel malou holčičku, která ho považuje za roztomilou kočičku a chce si s ním hrát.

Lidé a cokoliv s nimi spojeného (oblečení, hračky) je ve světě strašidel považováno za smrtelně nebezpečnou věc, takže oba naši hrdinové jsou v ohrožení, zvláště po tom, co odhalí, že holčička není nepřátelská a když se rozhodnou ji vrátit zpět do jejího pokoje. K tomu se přidá spiknutí v továrně a na světě je zápletka, která se v kině hned tak nevidí.

Akční scéna roku

Příšerky s.r.o. jsou po technické stránce naprosto bez chyby. Na Sullivanovi se hýbe huňatý kožich, mimika postav je kouzelná. Důležitější než technické zpracování je ovšem kvalita scénáře. A tady bych před autory (a že to byla skutečně práce hned několika hlav) hluboce smekl. Již dlouho jsem neviděl něco tak svěžího, lehkého a nápaditého. Film má atmosféru a mohu k němu lehce přiřadit okřídlenou větu: budou se bavit dospělí i děti. Příběh holčičky ve světě strašidel má v sobě atmosféru cestování a objevování, jinými slovy jde o dobrodružství, které je pro děti vždy lákavé. Dospělí zde najdou citlivý a inteligentní humor, plus nějaké ty narážky na jiné filmy (např. *Armageddon*). A závěrečná scéna s honičkou ve skladišti dveří je akčním vrcholem roku; kam se hrabe *Tomb Raider*. Nejenom, že má spád, ale je naprosto originální a rozhodně nezapomenutelná. Líbil-li se vám *Shrek*, budou se vám líbit i *Příšerky s.r.o.* I když jsou jiné, mají neodolatelnou atmosféru dobrodružství, humoru a napětí, přesně v tom poměru, v jakém to máme všichni rádi.



Pavel Žďárek

HUDBA

ALPHAVILLE
FOREVER POP
WARNER MUSIC



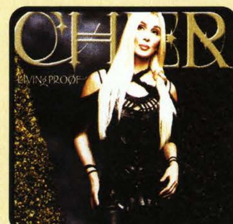


Pamatuji si to jako dnes, ačkoli za tu dobu vyrostla další generace plnoletých. Za bolševika se k nám moc televizních přenosů ze zahraničí nedostalo, a tak jsme se museli spokojit alespoň s italskými festivaly. A v jednom z nich byli hostem tehdy úplně čerství němečtí ALPHAVILLE, kteří za sebou měli první hit Big in Japan. Jejich novinka Sounds Like Melody , kterou ten večer zahráli, se stala hitem číslo jedna. Po druhé řadovce se ALPHAVILLE jakoby vytratili. Natáčeli sice dál a natáčí dodnes, ale to nejlepší, co měli, zůstalo na prvních dvou albech. A právě především z nich čerpali slavní DJ's, namátkou: F. A. F., Paul Van Dyk, De-Phazz, Eiffel 65 ad., kteří skladby rozmontovali a v duchu svých nezaměnitelných rukopisů poskládali zpět. Hlas Mariana Golda z původních ALPHAVILLE zůstal zachován.

Ad Meer

CHER
LIVING PROOF
WARNER MUSIC





Někomu se to bude zdát možná příčerné, ale CHER opravdu patří k jedné ze žijících legend, ale zároveň i nejúspěšnějších žen šoubyznysu. Ještě před třemi lety se zdálo, že její rocková hvězda pomalu a jistě vyhasíná. Pak ale přišli syntezátoroví kouzelníci a omladili její repertoár stejně, jak činí skalpeloví vylepšovači na jejím takřka nestárnoucím těle již léta. CHER se vrátila na špičky hitparád s popovým albem Believe, a ti, co „věřili", že úspěch zopakuje, se nemýlili. CHER je tu se zbrusu novým albem plným starých dikotékových rytmů a „překvapivě" (myšleno ironicky) robotizovanými hlasivkami. Nic nového pod sluncem. Úspěch Believe asi CHER nezopakuje, nicméně svou pop-pozici prozatím opouštět nemusí.

Ad Meer

MADONNA
GHV2
WARNER MUSIC





Výběrů z repertoárů nekorunované královny popu těch legálních i nelegálních jsou plné regály, ale ten, co vychází nyní, je tím nejlepším. Tohle se můžete dočíst ve všech promo materiálech. Přesto všechno je MADONNIN trvalý vliv na pop music a hudební kulturu nezpochybnitelný. Doposud prodala po celém světě více než 150 milionů registrovaných nosičů. A to už je úctyhodné číslo. Její druhý „legální" výběr Greatest Hits Volume 2 pokrývá MADONNINU produkci posledních deseti let a obsahuje nejhranější písně dekády. Podle mého soudu sice některé songy chybí, ale ty se dozajista objeví na některém z dalších dozajista definitivně definitivních výběrů toho nejlepšího z nejlepšího.

Ad Meer

DVD

PROSINCOVÁ DVD

Tak a je to tu. Ani jsme se nestačili vzpamatovat z letních „tahů" a jsou tu vánoce. Ovšem nepřináší jenom radost a pohodu, ale také zjištění, že peněženka je (jako obvykle) prázdná a nemámě ještě ani jeden dárek, takže se zase budeme muset spolehnout na své síly a něco vyrobit (kecám, zase si budeme muset od někoho půjčit peníze). Tak abychom z této kruté reality rychle unikli, není nic lepšího (tedy je něco lepšího, ale dosáhnout toho není tak jednoduché, jako vložit disk do přehrávače...), než si pustit pořádný hit na DVD. Pravda je sice, že v prosinci se jich mnoha nedočkáme, ale něco by se tu našlo. Určitě bychom neměli opomenout skvělý film *Mumie se vrací*. Pokud ale neholdujete akci á la Indiana Jones, tak se pro vás najde něco jiného, od romantiky až po nesmlouvavou akci, dočkají se i ti infantilnější z nás, máme tu i něco kresleného. Snad si najde něco každý, i když je zvláštní, že v předvánočním čase je tak málo zajímavých titulů....

Tak šťastné vánoce plné lásky, pohody, štěstí, radosti a hodně drahých a kvalitních dárků, na Silvestra to pořádně rozjeďte (hlavně nezůstávejte doma, protože já jsem to minulý rok zkusil a v jedenáct hodin všichni, kromě mě, spali a nebyli zrovna veselí, když jsem je vzbudil na přípitek) a nedávejte si moc předsevzetí do nového roku, dobře víte, jak to s nimi dopadá. Prostě si to užijte. A kdybyste náhodou nevěděli co s penězi, tak vůbec nebudu vzteklý, když mi něco k vánocům pěkného koupíte.

MUMIE SE VRACÍ

Pokud máte alespoň minimálně inteligence, tak vám mohl název filmu naznačit, že se jedná o pokračování jednoho z nejúspěšnějších filmů poslední doby, a to (také to není zrovna těžké uhodnout) *Mumie*. Tento film dokázal navodit stejně skvělou atmosféru jako Indiana Jones. To je také jedna z věcí, která byla filmu vytýkána, přílišná podobnost s filmy série Indiana Jones. Podle mě to ale byla spíše výhoda. Proč se snažit o přílišné experimentování, když tu máme osvědčené postupy a metody. V prvním díle *Mumie* šlo zhruba o to, že se oživlá mumie Imhotepa snažila za každou cenu oživit svou milenku, ale do cesty se mu postavila krásná archeoložka Evelyn, dobrodruh Rick O´Connell plus pár dalších odvážlivců, z nichž někteří neskončili nejlépe, ale nakonec se podařilo Imhotepa zastavit a všichni žili šťastně až do....

Až do doby za deset let (1935). Rick se oženil s Evelyn a společně začali žít v Londýně. Aby jejich štěstí bylo dokonalé měli také devítiletého syna Alexe. Ha, ale Imhotep se nemíní jen tak vzdát (ne, že by se to nedalo očekávat) a jeho mumie opět oživla v Britském muzeu a touží získat nesmrtelnost. Ovšem není jedinou hrozbou pro svět, mocná síla zrozená z nejtemnějších rituálů starověkého egyptského mysticismu vstupuje do hry. Tato síla je mnohem mocnější než samotný Imhotep. Zdá se, že situace je neřešitelná (dobře, nezdá se, že je situace neřešitelná, ale chtěl jsem, aby to působilo napínavě), ale to by tu nesměl být kdo? Indiana Jones už bude pravděpodobně v důchodu, Lara Croft si zrovna nechává zvětšovat poprsí, takže nám zbývá Evelyn, Rick a několik dalších hrdinů z prvního dílu (ti, kteří zbyli). Musí se připravit na střetnutí s hned několika mocnými nepřáteli, takže je na co se těšit. Evelyn navíc ještě asi pilně trénovala, protože se z ní stala opravdu zkušená bojovnice, nejen se zbraněmi, ale také s využitím bojových umění, a jestli je něco opravdu sexy, tak je to pohledná žena, která do někoho pořádně mlátí...

Tak vidíte, že mozek moc často nevyužijete, nejde o příběh, který by se zabýval smyslem našeho bytí na tomto světě. To, ale vůbec není na škodu věci, jde o čistokrevnou popcornovou zábavu, která si nehraje na nic víc, než na to, čím skutečně je – naprosto skvělým dobrodružstvím. Pokud je vám tedy komerční americká produkce proti srsti, měli byste tuto recenzi přeskočit, ale pokud se chcete skutečně pobavit, tak mi nezbývá než říct, že *Mumie se vrací* vás naprosto nadchne. Nebojím se tvrdit, že druhý díl překonává ve všech ohledech první.

Naprosto úchvatné jsou vizuální efekty, dobrá, přiznávám, že dosti často je očividné, že jde o počítačovou animaci, ale není to zase tak děsivé, jako například v *Mortal Kombat 2*, kdy zvláštní efekty kazily dojem z celého filmu. Tím chci říct, že si občas všimnete toho, že nejde o realitu (což je velice zvláštní u pobíhajících oživlých mumií), ale v záplavě takového množství zručně odvedených triků vám to v podstatě ani nepřijde.

Herecké výkony jsou takové, jaké můžeme u tohoto typu filmu očekávat. Rick je typ dobrodruha-ňoumy, který sice ví, co je to chlapská síla, ale zrovna tvrďáckým dojmem nepůsobí, spíše naopak, je roztomilý. Za to hrdinka Evelyn pořádně přitvrdila z původního více méně „doplňku" hrdinského Ricka se stala rovnocenná partnerka svého muže. Jak jsem řekl, asi pilně studovala bojová umění a cvičila s bodnými zbraněmi, však sami uvidíte. Alexe si zahrál filmový nováček Freddie Boath, který, na svůj věk a herecké zkušenosti, až překvapivě dobře sekunduje svým dospělým kolegům. Ostatní herecké výkony jsou na standardní úrovni, která je více než dostačující a nabídne příjemný zážitek. Mimo jiné se mezi hereckými hvězdami objeví v titulní roli „The Rock" jeden z nejoblíbenějších amerických wrestlingových zápasníků jako Král Škorpión.

Hudba dokonale podbarvuje atmosféru ať už v londýnských reáliích či v nádherném Egyptě. Asi nepůjde o největší pecky tanečních hitparád, ale rozhodně je, kromě skřeků oživlých mrtvol, co poslouchat.

Jednou z mnoha dobrých vlastností DVD je to, že nám přináší něco navíc na rozdíl od svých VHS „sourozenců" (také za poměrně vyšší cenu, co). Tak tedy, na co se můžeme těšit na DVD? Dočkáme se teaseru na film *Scorpion King*, rozhovoru s The Rockem, filmu o natáčení *Mumie se vrací*, interaktivních informací o zvláštních efektech, komentáře režiséra Stephena Sommerse a výkonného producenta a editora Boba Ducsaye, Egyptology 2001 – různorodých informací o Egyptě, hudebního videa Forever May Not Be Long Enough plus dalších bonusů. Celkově hodnotím DVD jako vysoce kvalitní, nadstandardní a přinášející víc, než je nutné.

Dál bych upozornil na Mumie Deluxe Edition 4xDVD – která obsahuje filmy *Mumie se vrací* a *Mumie Ultimate Edition.*

Nemohu než vám tento film doporučit, protože se jedná o velice výjimečný projekt, který zaslouženě slavil divácký úspěch po celém světě. Teď je tu možnost nejen shlédnout tento film, ale také se o něm dozvědět něco více. Rozhodně si ho nenechte ujít, byla by to velká chyba.

MUMIE SE VRACÍ

Hrají: Brendan Fraser (Rick O´Connell), Rachel Weisz (Evelyn O´Conell), John Hannah (Jonathan Carnahan), Arnold Vosloo (Imhotep), Oded Fehr (Ardeth Bay), Patricia Velazquez (Anck-Su-Namun)
Kamera: Adrian Biddle
Hudba: Alan Silvestri
Scénář a režie: Stephen Sommers

FILM	DVD
	





NENÍ KRÁL JAKO KRÁL

No, dobrá, dobrá, dostali jste to ze mě, občas se na nějakou tu kreslenou pohádku podívám a určitě nejsem jediný, co? Jen i vy s pravdou ven, že se občas juknete na *Malou mořskou vílu* nebo *Pocahontas*.

Aby kreslených filmů nebylo málo (a divím se, že jich tolik přibývá, když je tak obtížné je vytvářet), máme tu další film od proslulých studií Disney s názvem



Není král jako král. Co se týče příběhu (a moc se ho netýče) je určen spíše pro mladší z nás (což asi není zrovna u kresleného filmu překvapením) a nemyslím tím nás dvacetileté.

Král Kuzko je arogantní a sobecký vladař, který dokonale těží ze své moci (koukněme, i ve filmu pro děti máme morální poselství), ale to se změní, když ho zlá (a samozřejmě ošklivá) Yzma promění v lamu. Teď už nemůže využívat svých výhod vladaře. Musí se spolehnout na pomoc vesničana jménem Pača a naučit se, jak nebýt sobecký....

Prostě a jednoduše příjemný příběh pro děti, který se jim (a myslím, že někdy dost zbytečně) snaží vštěpit i nějaké to poučení.

Popravdě animace není zrovna z nejdokonalejších a filmu to bylo vytýkáno, ale zase to není taková hrůza, aby se na *Není král jako král* nedalo dívat. Myslím, že pokud zapomeneme na to, že jsme dospělí, klidně se u tohoto filmu pobavíme i my a hlavně teď v sentimentálním období vánoc nám přijde pohádka vhod.

Navíc kromě takových samozřejmostí jako je český dabing, titulky a interaktivní menu, najdeme na disku DVD tři filmy o filmu, videoklipy Walk The Llama Llama (a také návod jak se na tuto píseň tančí) a My Funny Friend And Me (od skvělého Stinga), dále vystřiženou scénu – Nácvik na zničení Pačovy vesnice nebo hru Zachraňte krále.



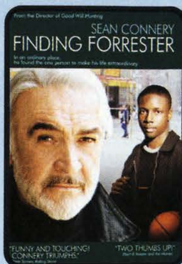
NENÍ KRÁL JAKO KRÁL

Hrají: John Goodman, David Spade, Patrick Warburton
Scénář: Roger Allers a David Reynolds
Hudba: John Debney a David Hartley
Režie: Roger Allers, Marc Dindal, Mark Dindal

FILM	DVD
	

DALŠÍ NOVINKY NA DVD

Nový film od režiséra *Dobrého Willa Huntinga* se Seanem Connery a Ann Paguin vychází pod názvem *Osudové setkání*.



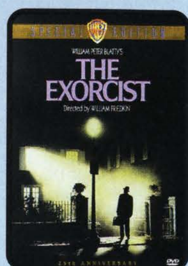
Trošku romantiky je možno si užít ve filmu *Nahoru, dolu*, ve kterém dva mladé lidi (Ben Affleck a Gwyneth Paltrow) spojí tragická nehoda.



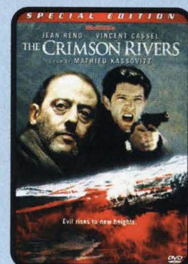


Pokud jste milovníky, řekněme, zvláštních zvířátek pokémonů, potěší vás už druhý film inspirovaný úspěšným seriálem, který je pro změnu inspirovaný úspěšnou hrou, s názvem *Pokémon 2 Síla jednotlivce*. Navíc nám je na DVD nabízeno ještě Pikachuovo dobrodružství záchrany, trailer k filmu *Pokémon 3* a další „serepetičky".

Vymítač ďábla vznikl v roce 1973, ale nyní na VHS a DVD vychází nesestříhaná verze, která obsahuje 11 minut filmu navíc. Film je technicky přizpůsoben dnešním požadavkům diváka. Režie: William Friedkin. Hrají: Linda Blair, Max Von Sydow, Ellen Burstyn, Jason Miller, Lee J. Cobb. Film byl oceněn Oscary za nejlepší zvuk a nejlepší adaptaci literární předlohy.



Úspěšný akční francouzský film režiséra Mathieu Rassovitze *Purpurové řeky* s Jeanem Reno a Vincentem Casselem v hlavních rolích. Dva detektivové se snaží objasnit sérii děsivých vražd, pravda je mnohem děsivější.



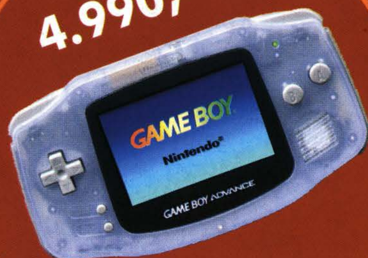
Sběratel polibků byl poměrně povedeným filmem a tak se na DVD objevuje jeho pokračování opět s Morganem Freemanem v hlavní roli s názvem *Jako pavouk*.



Tak vidíte, že se prosinec velkými hity, až na pár výjimek, zrovna nehemží, ale přece jen něco na pobavení se tu najde. A mimo to, DVD může být i poměrně zajímavý dárek, takže byste jistě prosincovou nabídku titulů neměli opomíjet.

Jan Lysý

VIDEOHERNÍ SPECIÁLKY



GAME BOY ADVANCE
Konzole
Game Boy Advance



GT2 RACING PACK
Konzole PSone
s hrou Gran Turismo 2

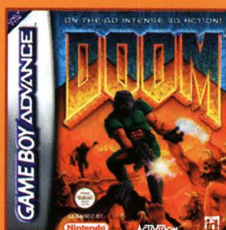


PLAYSTATION 2
Super cena.
Multimediální konzole.

GAME BOY ADVANCE



Harry Potter
2.499,- Kč



Doom
2.199,- Kč

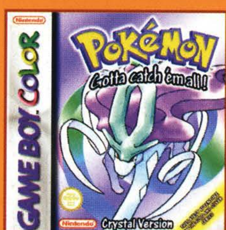


Wario Land 4
1.999,- Kč

GAME BOY COLOR



Harry Potter
1.999,- Kč

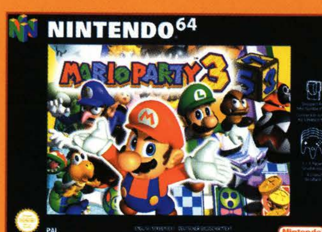


Pokemon Crystal
1.899,- Kč

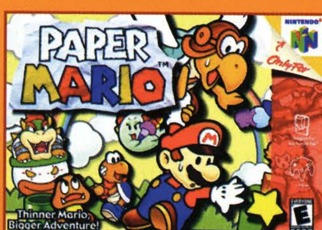


James Bond:
World is Enough
1.599,- Kč

NINTENDO 64



Mario Party 3
2.399,- Kč



Paper Mario
2.899,- Kč

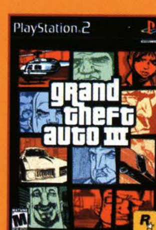


Pokemon Stadium 2
2.999,- Kč

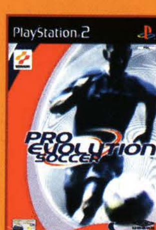
PlayStation 2



Silent Hill 2
1.999,- Kč



GTA3
1.899,- Kč



Pro Evolution Soccer
1.999,- Kč

PS one



Harry Potter
1.599,- Kč



The Italian Job
1.399,- Kč



SHEEP DnW
1.299,- Kč

Všechny uvedené ceny jsou včetně DPH.

www.qshop.cz
infoline:
02 81917766

Kompletní nabídku her a příslušenství pro konzole Nintendo a Sony naleznete v našich prodejnách a na www.qshop.cz.

O.D. Kotva, Nám. Republiky 8, 110 00 Praha 1
Dětský Dům, Na Příkopě 15, 110 00 Praha 1
Olympia Centrum, U dálnice 777, 664 42 Brno-Modřice
Futurum Obchodní Centrum, Vídenská 100, 619 00 Brno
Zábavní Centrum CČM, Chlumecká 8, 198 00 Praha 9



Q-shop


GAME BOY ADVANCE